

**PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT & SOPO JARWO
TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 PANDANSURAT
SUKOHARJO PRINGSEWU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas -Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

FAUZIYYAH FATHIN AMBARI

NPM: 1511100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT & SOPO JARWO
TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 PANDANSURAT
SUKOHARJO PRINGSEWU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas -Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

FAUZIYYAH FATHIN AMBARI

NPM: 1511100178

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dwijowati Asih Saputri,M.Si

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto,M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1441 H / 2019 M

ABSTRAK

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media bukan semata-mata hanya digunakan untuk penyampaian materi saja tetapi media juga dapat digunakan dalam mencontohkan suatu pembiasaan yang positif serta dapat membentuk sikap dan perilaku yang baik. Hal ini untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki sikap sosial baik. Film kartun bukan hanya menjadi sarana penghibur tapi dapat digunakan sebagai sarana mendidik yang mempunyai daya pengaruh besar. Kurangnya sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat dipengaruhi oleh penggunaan media yang kurang mendukung guru dalam mengaktualisasikan sikap dan perilaku sosial peserta didik. Adapun permasalahan yang mendasari dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial di SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu yang terdiri dari dua kelas. Sampel penelitian ini adalah kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik. Sikap peserta didik diukur dengan tes berbentuk angket sebanyak 34 pernyataan yang telah dinyatakan valid dan reliabel sedangkan perilaku peserta didik diukur dengan lembar observasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik normalitas, homogenitas dan uji-t, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik Kelas III SD N 1 Pandansurat. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai $T_{tabel} = 2,010634$ $T_{hitung} = 5,839157$. Ini berarti nilai T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% sehingga H_0 ditolak.

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauziyyah Fathin Ambari

NPM : 1511100178

Jurusan/Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Dan Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu ”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, Oktober 2019

Penulis,



Fauziyyah Fathin Ambari

NPM: 1511100178



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT&SOPO JARWO
TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU SOSIAL PESERTA
DIDIK KELAS III SDN 1 PANDANSURAT SUKOHARJO
PRINGSEWU**

Nama : **FAUZIYYAH FATHIN AMBARI**

NPM : **1511100178**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Dwijowati Asih Saputri, M.Si

NIP. 197202 11199903 2 002

Pembimbing II


Anton Tri Hasnanto, M.Pd

NIP. 196910 03199702 2 002

Mengetahui
Ketua Prodi PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910 03199702 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT & SOPO
JARWO TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS III SDN 1 PANDANSURAT SUKOHARJO PRINGSEWU** disusun oleh:
FAUZIYYAH FATHIN AMBARI, NPM. 1511100178, Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 15 Oktober 2019, pada pukul
13:00-15:00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris

: Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama

: Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Dwijowati Asih Saputri, M.Si

Penguji Pendamping II

: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

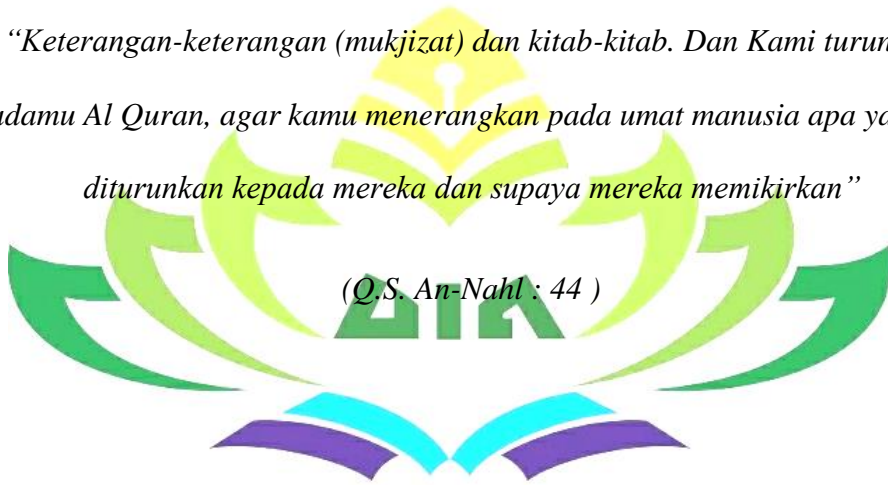
Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

*“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan
kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah
diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*

(Q.S. An-Nahl : 44)



PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, nikmat, perlindungan dan kemudahan serta kelancaran dalam setiap langkah. Maka dengan penuh cinta dan kasih sayang ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Eko Purnomo dan ibunda Siti Mudmainah dengan segala do'a, usaha, motivasi, nasihat dan kesabarannya yang selalu tercurah dengan ikhlas demi keberhasilanku.
2. Kepada Adikku Alfian Akmal Fadli dan keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan semangat sehingga penulis dapat dengan mudah menjalankan perkuliahan dengan lancar.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Fauziyyah Fathin Ambari, dilahirkan pada tanggal 11 Desember 1996 di Sukoharjo I. Penulis adalah anak Pertama dari 2 bersaudara, lahir dari pasangan bapak Eko Purnomo dan Ibu Siti Mudmainah.

Penulis menempuh pendidikan pertama di TK Dewi Sartika Sukoharjo I lulus pada tahun 2003, Sekolah Dasar (SD) di SDN 3 Sukoharjo I Kabupaten Pringsewu dan lulus pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP N 1 Sukoharjo Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2012. Sekolah Menengah Atas (SMA) SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sampai dengan sekarang, dan menjadi angkatan 2015. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Kelau Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 9 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunian-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa menjadi panutan bagi umat manusia.

Penulis berterima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi dengan judul: **“PENGARUH MEDIA FILM KARTUN ADIT & SOPO JARWO TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 PANDANSURAT SUKOHARJO PRINGSEWU”**. Hanya kepada Allah SWT penulis memohonkan semoga bantuan dan amal baik yang mereka berikan kepada penulis memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan, UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Dwijowati Asih Saputri, M.Si selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Anton Tri Hasnanto, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Kepada kepala sekolah Ibu Sri Hartini, S.Pd. Ibu Sumini, S.Pd, Bapak Ngabidin, Bapak Eddy Yulianto selaku guru SD Negeri 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
7. Keluarga Besar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas C angkatan 2015. Terimakasih atas kebersamaan yang terjalin selama ini.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2015.
9. Kepada sahabat-sahabatku, Endras Retnowati, Hanik Murosyidah, Cici Marantika, Felda Ummami, Chandra Adi Wijaya, Dodi Setiawan yang selalu membantu, memotivasi, menginspirasi demi terselesainya skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman yang banyak melukiskan cerita indah.
10. Kepada teman-temanku Feby Anggia Santikasari, Endang Ratnasari Fuji Astuti terimakasih atas bantuan serta motivasi sehingga terselesaikan skripsi ini.

11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis haturkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan umumnya dan pembaca khususnya.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan.

Aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2019

Penulis

Fauziyyah Fathin Ambari
NPM. 1511100178

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERSETUJUAN	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	14
C.Batasan Masalah.....	14
D.Rumusan Masalah	15
E.Tujuan Penelitian.....	15
F.Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	17
1 .Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
B. Film Kartun	24
1. Pengertian Film	24
2. Jenis-Jenis Film.....	26
3. Film Kartun	27
a. Pengertian Film Kartun	27
b. Jenis-Jenis Film Kartun.....	29
C.Sikap.....	32
1. Pengertian Sikap.....	32
2. Fungsi dan Komponen Sikap	35
3. Proses Pembentukan dan Perubahan Sikap.....	41
D.Perilaku	43
1.Pengertian Perilaku	43
F. Penelitian Relevan	46
G .Kerangka Berpikir	48
H. Hipotesis.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	50
B. Variabel Penelitian	52
C. Populasi,Sampel Dan Teknik Pengambilan Sampel	53

D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Instrumen Penelitian	57
F. Prosedur Penelitian	61
G. Uji Instrument	64
1. Uji Validitas	64
2. Uji Reliabilitas	66
H. Analisi Data.....	68
1. Uji Prasyarat.....	68
a. Uji Normalitas	68
b. Uji Homogenitas	69
2. Uji Hipotesis.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	72
1. Hasil Uji Instrument Sikap Peserta Didik	72
2. Uji Hipotesis Penelitian.....	76
a. Uji Normalitas.....	76
b. Uji Homogenitas.....	77
c. Uji Hipotesis Penelitian (Uji-t).....	78
2. Hasil Observasi Perilaku Peserta Didik.....	79
B. Pembahasan.....	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
1. Simpulan.....	89
2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Persentase Penggolongan Hasil Angket.....	11
2. Data Hasil Pra Penelitian Angket Sikap Sosial Kelas IIIA	12
3. Data Hasil Pra Penelitian Angket Sikap Sosial Kelas IIIB	13
4. Desain Penelitian Quasy Eksperimen	51
5. Kisi-Kisi Lembar Angket Sikap Sosial	58
6. Kisi-Kisi Lembar Dokumentasi	59
7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Perilaku Sosial.....	60
8. Kriteria Penilaian Lembar Observasi	61
9. Kriteria Validasi	65
10. Hasil Validasi	65
11. Kriteria Realibilitas	67
12. Post-test Angket Sikap Sosial Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
13. Perolehan Nilai Angket Sikap Sosial Per Indikator	73
14. Uji Normalitas Angket Sikap Sosial	76
15. Hasil Uji Homogenitas Angket Sikap Sosial	77
16. Data Observasi Perilaku Sosial Peserta Didik	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Pengaruh Variabel X terhadap Y	53
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	63
3. Diagram Sikap Sosial Peserta Didik	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat pra penelitian.....	95
Lampiran 2	: Surat balasan pra penelitian.....	96
Lampiran 3	: Surat pernyataan validasi.....	97
Lampiran 4	: Perhitungan Validitas	98
Lampiran 5	: Perhitungan Reliabilitas.....	99
Lampiran 6	: Perhitungan Manual Validitas	100
Lampiran 7	: Perhitungan Manual Reliabilitas	101
Lampiran 8	: Surat Penelitian.....	102
Lampiran 9	: Surat Balasan Penelitian.....	103
Lampiran 10	: Daftar nilai angket sikap kelas III	104
Lampiran 11	: 1. Rekapitulasi nilai sikap kelas eksperimen.....	105
	2. Rekapitulasi nilai sikap kelas kontrol	105
Lampiran 12	: Rubrik Penilaian Observasi	106
Lampiran 13	: 1. Rekapitulasi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	107
	2. Rekapitulasi Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	107
Lampiran 14	: Perhitungan Uji Normalitas Eksperimen.....	108
Lampiran 15	: Perhitungan Uji Normalitas Kontrol	109
Lampiran 16	: Perhitungan Uji Homogenitas	110
Lampiran 17	: Perhitungan uji t	111
Lampiran 18	: Perhitungan Manual Uji Normalitas Eksperimen.....	112
Lampiran 19	: Perhitungan Manual Uji Normalitas Kontrol	113
Lampiran 20	: Perhitungan Manual Uji Homogenitas	114
Lampiran 21	: Gambar penelitian di SDN 1 Pandansurat.....	115
Lampiran 22	: Kartu konsul Pembimbing I	116
Lampiran 23	: Kartu Konsul Pembimbing I	117
Lampiran 24	: Absen penelitian	118
Lampiran 25	: Silabus	119
Lampiran 26	: RPP Kelas Eksperimen.....	120
Lampiran 27	: RPP Kelas Kontrol	121
Lampiran 28	: Lembar observasi siswa kelas eksperimen	122
Lampiran 29	: Lembar observasi siswa kelas kontrol.....	123
Lampiran 30	: Angket Sikap Post-test Kelas Eksperimen	124
Lampiran 31	: Angket Sikap Post-Test Kelas Kontrol.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era global, pendidikan berperan strategis dalam menentukan posisi sebuah bangsa. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia yang akan menghantarkan suatu bangsa pada kemajuan. Peningkatan mutu pendidikan perlu ditinjau dari berbagai aspek demi tercapainya sistem pendidikan yang efektif dan berkualitas¹. Sejatinya suatu bangsa mengalami kemajuan dilihat dari kualitas manusianya, karena pendidikan mempengaruhi pola pikir dan tindakan manusia. Pendidikan merupakan alat untuk mengembangkan kesadaran diri sendiri dan kesadaran sosial menjadi panduan yang stabil, disiplin, dan utuh secara bermakna. Pendidikan berperan penting dalam menjaga nilai-nilai moral yang menjadi landasan bagi tumbuh kembang masyarakat².

Alex Agboola dalam jurnal yang berjudul *Bring Character Education into Classroom* menyatakan bahwa kebijaksanaan pendidikan harus mengambil inisiatif untuk mengaktualisasikan pendidikan moral dalam sistem sekolah. Dilakukan bersama-sama orang tua, guru dan administrator sebagai pemangku kepentingan, harus bersama-sama bergabung mendorong peserta didik mewujudkan nilai-nilai baik dalam hidup mereka, untuk itulah perlu implementasi pendidikan karakter di sekolah atau madrasah sehingga pembentukan karakter tidak hanya dipupuk dari keluarga tetapi juga di bina di sekolah. Karena sekolah

¹Abdullah Idris dan Safarini Hidayat, *Etika Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 229

²H. Abdullah dan Safarina Hidayat, *Sosiologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.

merupakan rumah kedua peserta didik dalam pembiasaan. Pentingnya pendidikan karakter tidak lepas dari munculnya beberapa fenomena sosial saat ini, yang ditunjukkan dengan perilaku yang tidak berkarakter serta adanya gejala-gejala yang menandakan tergerusnya karakter sebuah bangsa. Perilaku negatif yang muncul dari berbagai kalangan mulai dari masyarakat, pelajar dan kalangan lainnya menunjukkan bahwa karakter yang dimiliki masih sangat kurang bahkan lebih cenderung saat ini tidak mempunyai karakter yang sesuai dalam norma masyarakat³.

Pendidikan mempunyai arti yang sangat luas. Pendidikan juga dapat dikatakan suatu proses yang menggunakan metode sehingga orang dapat memperoleh pemahaman, pengetahuan cara atau sikap bertingkah laku yang sesuai dengan pendidikan itu sendiri. Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar. Dalam proses tersebut ranah psikologi diperlukan untuk memahami keadaan pendidik dan peserta didik⁴. Pendidikan yang diperoleh manusia dari sejak dini akan merubah suatu perilaku atau menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan yang membawa kearah perubahan baik dirinya. Yang dijelaskan dalam Q.S Shod ayat 29

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِّيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

³ Iswati, Cahyo Budi Utomo, Abdul Muntholib, “ Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018”. *Indonesia Journal of History Education*, Vol. 6 No. 1 (2018), h. 2

⁴Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: IRICiSOD, 2017), h. 43

Artinya :” ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran”⁵.

Pada ayat di atas menjelaskan bahwasanya pendidikan sangat penting di pelajari oleh manusia dan harus mengikuti semua aturan dan tuntunan yang berlaku agar memperoleh keberhasilan, serta membentuk moral tinggi manusia. Seorang pendidik hendaknya mengaitkan hal tersebut dalam pembelajaran agar mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran.

Keberhasilan suatu sistem pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan peserta didik. Dalam sistem pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana atau desainer pembelajaran, sebagai implementatir dan atau mungkin keduanya. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, sarana dan prasarana serta sumber daya yang ada. Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misal nya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasaranan akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran⁶.

⁵Departemen Agama RI Quran Tajwid Magfirah (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2006), h. 453

⁶H. Wina Sanjaya, *Kurikulum Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 15-18

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran . Guru memang harus memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan dan dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian dan sikap serta perilaku. Dengan meningkatnya sikap dan perilaku sosial diharapkan menjadi bekal peserta didik untuk dikemudian hari agar menjadi manusia yang beradab. Namun dalam hal ini penanaman sikap dan penerapan perilaku masih dirasa kurang dalam proses pembelajaran. Guru kurangnya penekanan penanaman sikap sosial. Padahal sikap sosial adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, penanaman sikap sosial dapat ditekankan melalui media pembelajaran yang nyata sehingga mempermudah peserta didik untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Rapidbe menjabarkan dampak aktivitas terhadap peningkatan kemampuan peserta didik sebagai berikut, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Dari persentase perbedaan pemahaman yang diperoleh melalui berbagai indra seperti yang disebutkan di atas, maka rancangan media dapat diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan aktifitas membaca, menulis, mendengar, melihat, mengucapkan, dan melaksanakan. Artinya media audio visual, video dan media interaktif perlu dikembangkan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan daya

keaktifitas peserta didik⁷. Disinilah sangat penting peserta didik di berikan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga dan media dalam penanaman sikap sosial yang mutakhir agar mempermudah peserta didik dalam mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran bukan semata-mata hanya digunakan untuk penyampaian materi saja tetapi media juga bisa digunakan guru dalam mencontohkan suatu pembiasaan yang positif serta dapat membentuk perilaku yang baik peserta didik⁸. Sehingga aktivitas yang ada dalam lingkup sekolah tidak akan terjadi kesenjangan, karena sikap dan perilaku sosial mudah dibentuk pada usia dini dan dapat mempengaruhi bagaimana anak bersosialisasi yang benar, cara belajar serta hasil akademiknya di sekolah⁹. Maka dari itu guru harus pandai dalam membentuk sikap positif peserta didik karena hal ini sangat mempengaruhi unsur yang ada pada diri peserta didik. Hal ini untuk mempersiapkan peserta didik dalam bertindak sebagai manusia yang memiliki attitude yang baik. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa

⁷ Muhammad Yaumi, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenemedia Group,2018),h. 13-14.

⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Solusi Distributor, 2016), h. 3

⁹ *Ibid.* , h. 12.

seperti keadaan sesungguhnya¹⁰. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Oleh karena itu guru bukan hanya melalui lisan serta gambar-gambar semu dalam memvisualkan sikap kepada peserta didik. Oleh karena itu media audio visual dalam meningkatkan sikap dan perilaku peserta didik salah satunya menggunakan media film kartun yakni film kartun dengan judul Adit & Sopo Jarwo.

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksi ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. Menurut undang-undang perfilman No.8 tahun 1992, film diartikan sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada seluloid, pita video, dan atau bahan hasil temuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi. Marcel Danesi menyatakan bahwa terdapat tiga jenis atau tiga kategori utama dalam film yaitu film fitur, film dokumenter, dan film animasi.¹¹ Film animasi atau film kartun merupakan tayangan yang aman dan memang dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk baik ditonton dengan kategori semua umur. Secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat

¹⁰*Ibid.*, h. 5.

¹¹Nita Anisa, “ Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNCTV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap”. (Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Fakultas Ushuludin dan Dakwah, 2017), h. 10.

menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran. Pemilihan media film kartun harus sesuai dengan karakteristik peserta didik diperbolehkan film kartun yang menarik minat dan antusiasme peserta didik disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan peserta didik. Film kartun tersebut harus memiliki dialog yang sesuai dengan ranah usia peserta didik.

Belakangan ini salah satu film anak-anak yang diminati adalah film kartun Adit & Sopo Jarwo yang berasal dari Indonesia. Film kartun Adit & Sopo Jarwo yang awal mulanya menceritakan seorang anak yang memiliki kepribadian yang santun dan peduli terhadap sesama dan dua orang dewasa yang selalu melakukan kesalahan namun berani untuk mengakuinya dan meminta maaf. KPI memberikan apresiasi terhadap 7 (tujuh) program anak dan kartun yang menginspirasi dan kaya muatan edukasi, yaitu Dora The Explorer – Global TV, Adit & Sopo Jarwo – MNC TV, Laptop Si Unyil – Trans 7, Curious George – ANTV, Thomas and Friends – Global TV, Unyil Keliling Dunia – Trans 7, dan Disney Junior – MNC TV. Kemunculan film kartun animasi berjudul Adit & Sopo Jarwo memberikan nuansa yang edukasi untuk anak-anak yang dirilis pada 27 Januari 2014 disiarkan di MNCTV. Film ini diproduksi oleh MD Animation. Selain di MNCTV, serial ini juga sempat ditayangkan di Global TV. Tayangan Adit & Sopo Jarwo yang disutradarai oleh Dana Riza Indrajaya yang berkolaborasi dengan penulis Eki N. F, Deddy Otara serta Zulfa Asliha ini, tidak hanya berhasil memberikan nuansa edukasi saja, namun sudah mendapatkan beberapa prestasi diantaranya mendapatkan apresiasi dari Dunia Film Indonesia pada acara Festifal Film Indonesia tahun 2014, animasi Adit & Sopo Jarwo

berhasil masuk nominasi Film Animasi Terbaik FFI 2014. Film Adit & Sopo Jarwo juga terpilih jadi Film Animasi Terbaik di Anti Corruption Film Festival (ACFF 2014) sebuah ajang apresiasi terhadap bakat-bakat muda kreatif dengan semangat beraksi nyata yang digagas oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), USAID dan MSI. Dan yang terpenting Film Adit & Sopo Jarwo mendapatkan apresiasi dari Komisi Penyiaran Indonesia dan rating Adit & Sopo Jarwo mengungguli rating GGS dan Naruto yang pada waktu itu sedang booming di dunia pertelevisian¹².

Film kartun Adit & Sopo Jarwo memang pantas untuk dijadikan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengaktualisasikan sikap sosial karena di dalam film ini banyak mengandung pesan-pesan moral yang disampaikan. Namun belum diketahui seberapa besar pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik. Perlu adanya pembuktian yang meneliti apakah tayangan media film kartun Adit & Sopo Jarwo berpengaruh pada sikap dan perilaku sosial anak sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena film kartun Adit & Sopo Jarwo bukan hanya menghibur tetapi memiliki segudang nilai edukasi, selain itu pada setiap akhir episode terdapat pesan moral yang disampaikan oleh tokoh karakter sehingga untuk dijadikan media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap dan perilaku sosial dan dapat mengambil pelajaran dari peristiwa yang terjadi pada film kartun tersebut.

¹² Nur Agus Salim, "Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara". *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol. 2 No. 1 (Mei 2017), h. 75.

Pemilihan penelitian terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik dikarenakan sikap merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. Sikap yang menggerakkan manusia untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan sosial dengan perasaan tertentu di dalam menanggapi objek situasi di lingkungan sekitarnya. Selain itu sikap juga memberikan kesiapan untuk merespon yang sifatnya positif atau negatif terhadap obyek. Sikap terbentuk banyak faktor diantaranya, pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, pendidikan, agama dll. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang sikap dan perilaku sosial menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo di dalam penelitian ini.

Sikap merupakan salah satu aspek psikologi individu yang sangat penting. Sikap merupakan kecenderungan untuk berperilaku sehingga akan banyak mewarnai perilaku seseorang. Sikap setiap orang berbeda atau bervariasi, baik kualitas maupun jenisnya sehingga perilaku individu menjadi bervariasi. Lebih lanjut Chaplin menegaskan bahwa sumber dari sikap tersebut bersifat kultural, familiar dan personal artinya kita cenderung beranggapan bahwa sikap-sikap itu akan berlaku dalam suatu kebudayaan tertentu selaku tempat individu dibesarkan.¹³ Pada hakikatnya sikap setiap orang memiliki perbedaan bisa dilihat dari jenis dan pengalaman dalam hidupnya serta pengaruh dari keluarga dan bagaimana lingkungan memperlakukan individu tersebut.

¹³ Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h.12.

Pemilihan sasaran khalayak peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu sebagai sasaran penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo pada penelitian ini dikarenakan hasil pra riset yang peneliti lakukan. Kurangnya sikap dan perilaku sosial peserta didik dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan peneliti. Dengan demikian peneliti akan meningkatkan sikap dan perilaku sosial menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Peserta didik kelas III yang menjadi sasaran penelitian juga memiliki kisaran umur 8 hingga 9 tahun yang mana pada usia tersebut anak-anak sudah mampu mengenal logika, simbol, komunikasi yang akan memungkinkan mereka menyerap dan memahami pelajaran apa yang bisa didapat dari film kartun tersebut.

Berdasarkan dari hasil observasi saat pra riset, bahwasanya sikap dan perilaku sosial kelas III masih sebagian menunjukkan kurang. Hal ini disebabkan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan contoh-contoh secara gambaran serta contoh-contoh tertulis, di dalam proses penanaman sikap terhadap peserta didik. guru belum menggunakan media yang dapat mengvisualisasikan contoh-contoh sikap sosial yang akan diterapkan pada siswa seperti contoh film kartun.

Dalam analisis hasil angket saat pra riset peneliti mengelola menggunakan skala Guttman. Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase. Peneliti juga menggunakan kategori persentase untuk menggolongkan hasil angket kedalam kategori rendah sampai sangat tinggi . Adapun rumusnya sebagai berikut :



$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan

P : Prosentase

f : Frekuensi dari setiap jawaban yang dipilih

n : Jumlah

100% : Konstanta¹⁴

Tabel 1
Kategori Persentase

Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat Tinggi
71-85%	Tinggi
56-70%	Sedang
41-55%	Rendah
< 40%	Sangat Rendah

¹⁴ Condra Antoni, Ardiman Firmanda, “ Optimalisasi Unsur Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga Paud”. *Jurnal Of Digital Education Communications And Arts*, Vol. 1 No.1 (Maret 2018), h. 7.

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase untuk butir positif menunjukkan kategori rendah sampai sedang sedangkan butir negatif masih menunjukkan kategori tinggi sampai sangat tinggi, bisa diukur bahwa sikap sosial peserta didik masih rendah atau kurang, maka dari itu peneliti akan meningkatkan sikap sosial peserta didik menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap Dan Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian dilakukan antara lain sebagai berikut :

1. Kurangnya sikap dan perilaku sosial peserta didik
2. Kurangnya penggunaan media dalam mengaktualisasikan sikap dan perilaku sosial peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah ini pada hal yaitu :

1. Agar tidak meluasnya penelitian ini, penulis hanya akan meneliti film kartun Adit & Sopo Jarwo yang bertema *Eyang Bikin Pesawat Semuanya Sepakat*. Dengan tema ini, diharapkan penulis lebih fokus dalam melaksanakan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi masalah kurangnya sikap dan perilaku sekaligus membantu peserta didik dalam pembentukan sikap dan perilaku yang diinginkan. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran yang jelas mengenai pengaruh media film kartun adit & sopo jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam penggunaan media, terutama untuk pembentukan sikap dan perilaku sosial melalui penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti dan peserta didik yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media terutama upaya untuk mencari alternatif dalam pembentukan sikap dan perilaku sosial peserta

didik. Guru dalam proses pembentukan sikap dan perilaku sosial peserta didik hanya menggunakan gambaran yang kurang nyata sehingga guru mengalami kesulitan dalam penerapannya kepada peserta didik, dengan adanya penggunaan medai yang baru ini pembentukan akan lebih mudah dan lebih nyata.

2. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi tugas akhir untuk sebagai syarat kelulusan studi Strata I sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti dan sebagai bekal untuk kedepannya
3. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan sebuah contoh yang nyata dalam penekanan pembentukan sikap dan perilaku sosial peserta didik juga dapat mengapresiasi sendiri bagaimana contoh sikap dan perilaku sosial yang baik maupun sebaliknya melalui penayangan media film kartun tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman¹⁵. Guru harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan disamping itu guru juga diharapkan menguasai media pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2017), h.2.

pelajaran¹⁶. Media merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal¹⁷. Media sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar¹⁸. Media sebagai alat perantara guru dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah dalam menyerap materi yang diajarkan, selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut¹⁹. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemandirian audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran²⁰. Sehingga dengan penggunaan media tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan interaksi antara guru dan murid akan semakin erat dan meningkatkan komunikasi yang baik antara pendidik

¹⁶ *Ibid.*, hal. 3.

¹⁷ Riske Nuralita Lingga Dewi, “ Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec.Kras Kab.Kediri Tahun Ajaran 2015”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2 No.2 (Desember 2015), h.174.

¹⁸ Sohibun, Filza Yuliana Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive”. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.02 No.02 (Desember 2017), h. 121.

¹⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h.62.

²⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: CV Solusi Distribusi, 2016), h.2.

dan peserta didik. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika terjalin komunikasi dan interaksi yang baik. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Isra' ayat 84 :

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya²¹.

Dalam ayat ini Allah mengajarkan kepada setiap manusia untuk selalu menggunakan alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu hal. Sebagaimana Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan segala sesuatunya, maka sudah seharusnya seseorang menggunakan suatu media tertentu untuk menjelaskan segala hal.

Secara terminologi, istilah media diartikan dengan berbagai versi, seperti dikemukakan oleh para ahli berikut ini :

- a. Menurut Gagne, media dinyatakan sebagai dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- b. Menurut Arsyad mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja baik yang berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audience (siswa) sehingga dapat

²¹Departemen Agama RI Quran Tajwid Maghfirah (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), h. 282.

mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran²².

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi sehingga siswa mudah dalam memahami materi.

- c. Menurut Seth, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran. Ada perangkat keras yang disebut sebagai media pembelajaran yaitu papan tulis, pesawat radio, pesawat televisi, proyektor dan seterusnya. Ada juga perangkat lunak seperti transparansi, film, slide, diagram, model, foto dan peta.
- d. Menurut Scharmm, media pembelajaran sebagai media yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan²³. Tujuan-tujuan pendidikan tidak akan mudah tercapai jika tidak ada sebuah inovasi terbaru seperti halnya media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian media yang telah disebutkan di atas, ternyata terdapat banyak persamaan. Meskipun diungkapkan dengan redaksi dan cara yang berbeda, namun pengertiannya sama, yaitu bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

²²Hasan Sastra Negara, “ Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Tematik Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014), h.252.

²³Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), h.191.

Berdasarkan uraian diatas bahwa media adalah segala bentuk alat yang dapat dipergunakan dalam proses penyaluran dan penyampaian informasi kepada peserta didik agar mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media guru harus lebih cermat dalam memilihannya sehingga dapat dipergunakan dengan tepat.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Dengan berbagai macam media yang ada guru harus lebih cermat dalam memilihnya yang disesuaikan dengan situasi pembelajaran dan materi yang akan disampaikan sehingga dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi tepat. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut²⁴ :

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media* . . . , h. 4-8.

a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar dan lain sebagainya.

b. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dalam menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Perangkat-perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

d. Multimedia

Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi dan lain sebagainya.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media. a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik, b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya, film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya yang lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya²⁵. Dengan ini guru diharapkan memiliki kreatifitas yang tinggi sehingga bisa memanfaatkan benda-benda yang tersedia serta lingkungan yang ada, d. Guru terampil menggunakannya. Apa pun medianya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h.74-76.

B. Film Kartun

1. Pengertian Film

Film pendidikan dapat di katakan sebagai alat bantu yang efektif dalam mengajar. Film yang diputar didepan peserta didik juga merupakan film yang mempunyai integral dari kegiatan belajar mengajar. Film sangat bermanfaat karena dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, menarik perhatian, penyajian penayangannya lebih baik karena mengandung nilai-nilai reaksi, menjelaskan hal-hal yang abstrak, sebagai pelengkap catatan dan mengatasi rintangan bahasa²⁶.

Film akan mempermudah peserta didik dalam menelaah peristiwa-peristiwa yang terjadi serta simbol-simbol yang ada pada film. Salah satu perkembangan zaman masa kini adalah munculnya film. Film merupakan salah satu transformasi kehidupan nyata. Saat ini film tidak hanya dipergunakan sebagai media hiburan saja, namun film juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Dalam mukadimah anggaran dasar karyawan film dan televisi seperti yang dikutip teguh Trianton, dijelaskan bahwa film bukan semata-mata barang dagangan, tetapi merupakan alat pendidikan dan penerangan yang mempunyai daya pengaruh besar sekali atas masyarakat. Film sebagai alat revolusi dapat menyumbangkan dharma baktinya dalam menggalang kesatuan dan persatuan nasional, membina nation dan character building, mencapai masyarakat sosial Indonesia berdasarkan pancasila²⁷.

²⁶ Wahyullah Alannasir, “ Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”. *Jurnal Of EST*, Vol.2 No.2 (Agustus 2016), h.3

²⁷Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.51.

. Menurut undang-undang perfilman No.23 tahun 2009 tentang perfilman pasal 1 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Pita seluloid video, piringan video, dan bahan hasil temuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik atau lainnya dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik atau lainnya. Film memiliki pengertian yang beragam tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Pusat bahasa pada tahun 2008 film adalah selaput tipis yang dibuat seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret)²⁸.

Tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara seimbang²⁹.

²⁸*Ibid.*, h. 1.

²⁹Elvinaro Ardianto dkk, *Komunikasi Massa* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h.145.

2. Jenis-Jenis Film

Penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya :

- a. Film Cerita, film cerita (story film) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop, cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau kisah nyata.
- b. Film Berita, film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita.
- c. Film Dokumenter, didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai karya ciptaan mengenai kenyataan, berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan tersebut..
- d. Film Kartun, film kartun (cartoon film) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan kita semua mengenai tokoh Donal Bebek (Donal Duck), putri salju (Snow White), Miki Tikus (Micky Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian besar film kartun sepanjang pemutarannya akan membuat tertawa karena kelucuan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur film kartun bisa mengandung unsur pendidikan³⁰. Film unsur kartun juga banyak mengandung unsur edukasi yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran, film kartun juga harus dipilih yang didalamnya mengandung unsur pendidikan serta penanaman moral yang baik.

³⁰*Ibid.* , h.148.

3. Film Kartun

a. Pengertian Film Kartun

Film kartun merupakan suatu kejadian atau peristiwa yang menarik. Film kartun juga biasa disebut dengan sebutan animasi karakter (*character animation*). Film kartun sebagai salah satu komunikasi grafis intrapratatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kemampuan dari film kartun tersebut sangat besar sekali untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Film kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan ke dalam gambar sederhana. Film kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau isi pesan sampai ke hati akan berkesan lama di dalam ingatan penyimak³¹. Film kartun meninggalkan memori yang sangat kuat sehingga sangat mudah dalam mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang.

Animasi berasal dari kata Latin *anima*, yang berarti jiwa (*soul*) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan menghidupkan). Mayer & Moreno menyatakan jika digunakan sebagai bentuk hiburan, animasi sering disebut dengan kartun. Ada pula yang menyamakan dengan *simulationmotion picture* yang secara harfiah berarti memiliki gerak. Disebut demikian karena dalam pembuatannya dibuat banyak gambar yang beruntut dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak gambar tersebut seolah-olah bergerak.

³¹ Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Pustaka, 2014), h.45

Animasi pada dasarnya adalah suatu cara untuk mentransformasikan objek lebih lanjut, animasi bisa dikerjakan secara interaktif, pergerakan objek akan selalu mengikuti perintah yang diberikan oleh pemakai lewat piranti interaktif. Model animasi seperti ini dilaksanakan pada kebanyakan program-program yang sifatnya permainan (games). Sedangkan animasi yang bersifat non interaktif, pergerakan objek tidak lagi dikendalikan oleh pemakai, melainkan sudah ditentukan langsung oleh orang yang membuatnya melalui program-program pembuat film animasi³². Animasi merupakan khayalan seseorang dan dapat diproduksi menggunakan teknologi yang maju sehingga menimbulkan hal yang menarik dan dapat dinikmati oleh pemakai.

Menurut Sibero, Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi atau 3 Dimensi (2D) (3D)³³. Menurut Darmawan mengungkapkan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan bagi semua orang. Film kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, dimana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak)³⁴.

³² Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi, “ Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD”. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2 No. 2, (2014), h.254.

³³ Ida Kurnia, “ Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa kelas VA SDN Balas Klumprik I NO. 434 Surabaya”. *JPGSD* Vol. 2 No. 2, (2014), h. 3.

³⁴ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.319

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan film kartun (film animasi) adalah sejenis gambar-gambar video yang menarik dan memiliki sifat jenaka dan dapat juga menghibur penontonnya. Selain itu film kartun juga dapat dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik agar mudah dalam penyampaian materi serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain digunakan dalam media pembelajaran film kartun juga dapat memberikan nilai edukasi bagi masyarakat luas.

b. Jenis-Jenis Film Animasi (Film Kartun)

Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Computer Assisted Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
2. Computer Generated Animation, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D studio max, maya, Autocad dll³⁵.

³⁵ Nita Anisa, "Pengaruh tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap". (Institut Agama Islam Negeri Surakarta Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, 2017), h. 11.

Pada perkembangan selanjutnya seperti di era sekarang, orang mulai menjadikan film animasi sebagai media pembelajaran. Diantara film-film yang populer khususnya di Indonesia adalah film animasi produksi dalam negeri yaitu Adit & Sopo Jarwo. Film animasi ini sangat populer di Indonesia, selain menghibur film ini juga memberikan contoh teladan yang baik. Film ini mengangkat realita kehidupan masyarakat Indonesia serta permasalahan-permasalahan yang sering dijumpai di tengah masyarakat. Selain itu, film ini juga memberikan solusi dari setiap permasalahan yang diangkatnya. Tayangan Adit & Sopo Jarwo merupakan film animasi yang dikategorikan ke dalam Computer General Animation yang menggunakan animasi 3 dimensi dengan program opensource Blender yang berfungsi untuk membuat animasi 3D yang menarik. Pengerjaan dipimpin oleh sutradara Dana Riza dan kurang lebih menggunakan software opensource Blender. Pengerjaan pengisian suara oleh Eltra Studio dan pengarah dialog dan atas pengisian suara yang dilakukan oleh Mardi Midorikawa.

Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada peserta didik sangatlah berpengaruh terhadap sikap. Jika dalam pembelajaran telah memanfaatkan media, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media film animasi dalam pembelajaran. Adanya paket film animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dan menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam.

Agina menjelaskan beberapa keuntungan penggunaan film animasi dalam pendidikan yaitu peningkatan ketarampilan dan kemampuan, interaktivitas, fleksibilitas dan keamanan, meningkatkan motivasi, menghilangkan frustrasi, kepraktisan, konsisten, menarik dan memfokuskan perhatian, menampilkan prototipe desain untuk merancang objek yang belum ada dalam kenyataan, dan mampu menampilkan proses atau hubungan biasanya tidak terlihat. Harrison & Hummel menyatakan film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Selain kelebihan yang dimiliki film animasi mempunyai keterbatasan seperti pendapat Lowe meninjaunya dari aspek inefisiensi sebab pembuatan film animasi membutuhkan waktu yang lama dan biaya besar³⁶. Penggunaan film kartun sebagai media pembelajaran akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

Tidak ada keuntungan tentang cara penggunaan film yang terbaik dan yang berlaku untuk semua situasi kelas. Dalam penggunaannya hendaknya senantiasa berdasarkan kebutuhan peserta didik dan dalam hubungan dengan permasalahan yang terjadi. Tidak semua film animasi layak dijadikan sebagai media pembelajaran, maka sebagai guru sudah seharusnya melakukan proses seleksi terlebih dahulu mana film yang relevan dan layak dijadikan media pembelajaran. Film yang baik untuk sebuah pembelajaran memiliki beberapa ciri yang perlu diketahui. Ciri film yang dimaksud tersebut di antaranya adalah, film yang sesuai dengan tema pembelajaran, film yang mampu menarik minat peserta didik, film yang benar dan autentik serta memiliki moral yang baik, film harus up to date

³⁶Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi., *Op Cit.* , h. 255

dalam setting, pakaian, dan lingkungan, film harus sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik dan film harus menggunakan perbendaharaan bahasa yang benar³⁷. Jika guru tidak menyeleksi pemilihan film sebagai media pembelajaran tidak akan tercapai tujuan dalam pembelajaran.

Penggunaan media dilm dalam pembelajaran seharusnya memenuhi syarat yang disesuaikan dengan taraf usia anak dan tidak mengandung unsur atau hal yang senonoh. Selain itu guru juga harus pintar dalam mengelola film untuk digunakan. Film yang digunakan sebagai media juga harus sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

C. Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap pada dasarnya adalah cara pandang terhadap objek tertentu. Cara pandang ini menimbulkan perasaan percaya, senang dan kecenderungan untuk melakukan. Berdasarkan desifini ini jelaslah sebenarnya sikap adalah sesuatu yang tidak bisa diamati karena masih berupa keyakinan, kepercayaan, dan keteguhan hati. Dalam keseharian sikap sering diartikan secara keliru dan cenderung disamakan perilaku. Padahal secara teoritis terdapat perbedaan yang sangat berarti antara sikap dan perilaku³⁸. Sikap merupakan suatu respon seseorang terhadap situasi atau keadaan yang terjadi baik situasi positif maupun situasi yang negatif. Sikap merupakan suatu respon untuk bertindak sikap seseorang bisa dilihat dari pengalaman hidupnya dan dimana seseorang itu tinggal.

³⁷Ega Rima Wati, *Ragam Media*. . . , h.48.

³⁸Yunus Abidin, *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran* (Bandung: PT Revika Aditama, 2016), h. 95.

Sejalan dengan perkembangan penggunaan istilah sikap, kata sikap saat ini telah menjadi salah satu kosakata yang merupakan bagian bahasa sehari-hari yang kita gunakan. Kata sikap sebenarnya berasal dari *aptus* dalam bahasa latin, yang berarti ‘cocok dan siap beraksi’. Makna kuno ini mengacu pada sesuatu yang secara langsung dapat diamati, seperti seorang pejuang bergerak di ring tinju. Namun para peneliti melihat ‘sikap’ sebagai konstruksi yang secara tidak langsung dapat diamati. Dalam hal ini sikap muncul di dalam pikiran seseorang dan kemunculannya mendahului perilaku sehingga sikap akan memandu pilihan dan keputusan seseorang untuk bertindak³⁹. Bahwasanya sikap individu diturunkan secara genetik oleh neneknya kakeknya dan kedua orang tuanya, pendidikannya, pola asuh bahkan lingkungannya bisa mempengaruhi sikap seseorang. Menurut kamus lengkap psikologi sikap adalah :

Secara termologi pengertian sikap banyak berbagai variasi yang dikemukakan oleh para ahli untuk saling menguatkan, melengkapi dan menjadikan definisi sikap menjadi lebih komprehensif sebagai berikut :

- a. Eagly dan Chaiken sikap didefinisikan sebagai sebuah kombinasi dari reaki afektif, kognitif, dan perilaku terhadap suatu objek tertentu.
- b. Judd, dkk mendefinisikan sikap merupakan reaksi afektif yang bersifat positif, negatif atau campuran antara keduanya yang mengandung perasaan-perasaan seseorang terhadap suatu objek⁴⁰.

³⁹ *Ibid.* , hal. 96.

⁴⁰ Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h.124.

- c. Fishbein mendefinisikan sikap adalah predisposisi emosional yang dipelajari untuk merespons secara konsisten terhadap suatu objek.
- d. Determinisme psikis (*psychic determinism*) berpandangan bahwa sikap individu merupakan hasil dari perlakuan, pola asuh orang tua yang diberikan kepada anaknya. Pengasuhan yang diterima individu berupa pengalaman masa kanak-kanak pada dasarnya membentuk kecenderungan pribadi atau karakter individu, termasuk didalamnya pembentukan sikap individu⁴¹.

Bertemali dengan beberapa pengertian di atas, Azwar mengemukakan bahwa beberapa definisi sikap pada umumnya dapat dimasukkan ke dalam salah satu di antara tiga kerangka pemikiran mengenai sikap sebagai berikut.

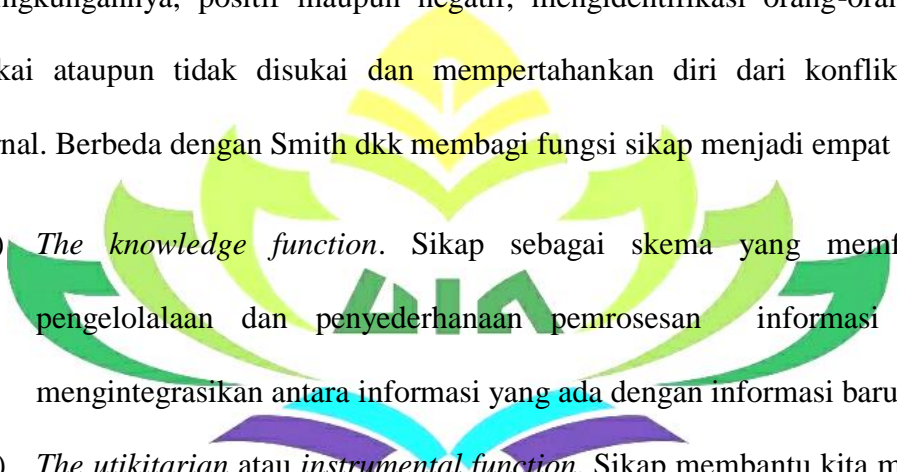
1). Kerangka pemikiran yang menyatakan bahwa sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau raksi perasaan 2). Kerangka pemikiran yang menyatakan bahwa sikap merupakan semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. 3). Kerangka pemikiran yang mendefinisikan sikap sebagai, keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya⁴²

⁴¹Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h.142.

⁴²Yunus Abidin. , *Op Cit.* , h.98

2. Fungsi dan Komponen Sikap

Menurut banyak peneliti membentuk dan memiliki sikap tertentu pada suatu objek sikap bukan tanpa motivasi. Smith dkk mengatakan bahwa sikap berfungsi di dalam memenuhi kebutuhan psikologis di dalam memahami apa pun yang ada di lingkungannya, positif maupun negatif, mengidentifikasi orang-orang yang disukai ataupun tidak disukai dan mempertahankan diri dari konflik-konflik internal. Berbeda dengan Smith dkk membagi fungsi sikap menjadi empat yaitu :

- 
- a) *The knowledge function*. Sikap sebagai skema yang memfasilitasi pengelolaan dan penyederhanaan pemrosesan informasi dengan mengintegrasikan antara informasi yang ada dengan informasi baru.
 - b) *The utilitarian atau instrumental function*. Sikap membantu kita mencapai tujuan yang diinginkan dan menghindari hasil yang tidak diinginkan. Kita akan cenderung menunjukkan sikap positif terhadap suatu objek sikap tertentu jika dianggap mendatangkan keuntungan.
 - c) *The ego-defensive function*. Sikap berfungsi memelihara dan meningkatkan harga diri. Rogers menyebut fungsi ini dengan fungsi pemeliharaan harga diri.
 - d) *The value-expressive function*. Sikap digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan nilai-nilai dan konsep diri. Dalam hal ini sikap berfungsi untuk memperkenalkan nilai-nilai ataupun keyakinan kita terhadap orang lain⁴³.

⁴³Agus Abdul Rahman. , *Op Cit.* , h.129

Para ahli pada umumnya berpendapat bahwa sikap mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap. Ajzen, Oskamp dan Schultz, Delamater dan Myers dan beberapa ahli lain menyatakan struktur sikap adalah sebagai berikut.

1. Komponen kognitif yaitu komponen yang berkaitan dengan persepsi, pikiran dan keyakinan seseorang terhadap suatu objek sikap.
2. Komponen afektif yaitu komponen yang berhubungan dengan perasaan dan emosi seseorang terhadap suatu objek sikap. Perasaan dan emosi ini selanjutnya akan membentuk evaluasi positif dan negatif.
3. Komponen perilaku yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan untuk merespons, bertindak, berniat, berkomitmen dan berperilaku terhadap objek sikap. Komponen ini berkenaan dengan intensitas sikap yakni besar kecilnya kecenderungan seseorang untuk bertindak⁴⁴.

Para ahli beranggapan ketiga komponen tersebut selaras dan konsisten dalam membentuk pola arah sikap yang seragam apabila subyek dihadapkan pada suatu obyek sikap yang sama atau serupa. Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa kepercayaan dan perasaan mempengaruhi perilaku. Artinya individu akan berperilaku dalam situasi tertentu akan berperilaku dalam tertentu akan banyak ditentukan oleh kepercayaan dan perasaannya terhadap stimulus tersebut.

⁴⁴ Yunus Abidin, *Revitalisasi Penilaian*, h.98-99.

Sikap merupakan sebuah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Kompetensi sikap yang dimaksud dalam hal ini adalah ekspresi nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki seseorang dan diwujudkan dalam perilaku. Menurut Imas Kurniasih dan Berkin Sani kurikulum 2013 membagi kompetensi sikap menjadi dua yaitu :

a. Sikap spiritual adalah sikap yang menyangkut moral yang mampu memberikan pemahaman untuk membedakan sesuatu yang benar dan yang salah berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.⁴⁵

b. Sikap Sosial adalah sikap yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi manusia dengan alam dan lingkungan sekitar. Adapun indikator dari sikap sosial yakni :

- 1) Tanggung Jawab, merupakan kesadaran diri terhadap semua tingkah laku dan perbuatan yang dilakukan baik disengaja maupun tidak disengaja. Contoh dari tanggung jawab adalah sebagai berikut, menjaga nama baik keluarga, menghormati orang yang lebih tua, membantu mengerjakan pekerjaan di rumah, mengerjakan tugas sekolah, melaksanakan piket.

⁴⁵ Evi Gusviani, “ Analisis Kemunculan Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD Yang Menggunakan KTSP Dan Kurikulum 2013”. *Jurnal Dasar*, Vo. 8 No. 1 (Januari 2016), h. 96.

³⁵ Shintia Khandita Tiara, Eka Yuliana Sari, “ Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN 1 Watulimo”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.11, No.1 (Januari 2019), h.24.

- 2) Disiplin merujuk pada sikap mematuhi aturan dan tata tertib. Disiplin memerlukan integrasi guna mewujudkan keadaan yang diinginkan. Disiplin berawal dari hal-hal kecil seperti membagi waktu untuk belajar dan bermain, sehingga keduanya dapat dilakukan secara seimbang. Sikap disiplin juga terlihat pada berbagai contoh sederhana, mematuhi peraturan sekolah, datang tepat waktu, tidak mengobrol saat guru menerangkan, membuang sampah pada tempatnya, membersihkan tempat tidur, mengerjakan PR, dsb
- 3) Kerja sama merupakan bentuk integrasi sosial yang bersifat asosiatif yang berarti kegiatan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan tertentu. Kerja sama memiliki banyak manfaat. Menurut Koesnadi manfaat kerja sama adalah mendorong persaingan, sehingga tujuan dapat tercapai dengan cara meningkatkan produktivitas. Selain itu bekerja sama dapat meningkatkan semangat kerja individu, sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih efektif, produktif dan efisien. Ada beberapa contoh dari kerja sama sebagai berikut, saling membantu dalam memahami materi pelajaran, membersihkan kelas bersama-sama, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, saling mengingatkan untuk mentaati peraturan kelas dan sekolah, kerja bakti di lingkungan sekolah.
- 4) Percaya diri dapat diartikan sebagai keyakinan pada diri dalam menyelesaikan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Seseorang yang percaya diri tidak mudah dipengaruhi orang lain. Sikap percaya diri mencakup keyakinan atas kemampuan diri ketika menghadapi lingkungan

yang menantang, atau keyakinan diri atas keputusan yang telah diambil. Sikap percaya diri termasuk salah satu sikap yang mampu mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun situasi yang sedang dihadapi. Orang-orang yang memiliki kepercayaan diri mempunyai ciri-ciri, memiliki toleransi, tidak bergantung pada orang lain dalam setiap pengambilan keputusan atau penyelesaian tugas, selalu bersikap optimis dan dinamis, memiliki dorongan prestasi yang kuat⁴⁶.

- 5) Peduli kata peduli dalam kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mengindahkan, memperhatikan, menghiraukan. Peduli digambarkan bahwa peduli adalah memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, mau mendengar orang lain. Menurut Samani dan Hariyanti peduli tidak hanya kepada orang lain saja tapi juga peduli dengan lingkungan sekitarnya. Contoh sikap peduli berpartisipasi dalam kegiatan sosial sekolah, menolong teman yang mengalami kesulitan, menjaga keasrian dan kebersihan lingkungan sekolah dan menjenguk teman atau pendidik yang sakit.
- 6) Toleransi adalah sikap membiarkan orang lain memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat kita sendiri atau, melakukan hal yang tidak sesuai dengan pendapat kita, tanpa kita ganggu ataupun intimidasi. Toleransi dalam konteks sosial, budaya, dan agama berarti sikap dan perbuatan melarang perilaku diskriminasi terhadap kelompok yang

⁴⁶ Dyah Sriwilujeng, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Erlangga, 2017), h.14

berbeda atau tidak termasuk dalam kelompok mayoritas pada suatu masyarakat. Toleransi mengedepankan rasa saling menghormati antar individu. Contoh dari toleransi, berlapang dada dalam menerima perbedaan, tidak membedakan teman yang berbeda-beda keyakinan, tidak memaksakan orang lain dalam hal keyakinan, memberikan kebebasan pada orang lain untuk memiliki keyakinan mereka sendiri, tidak membenci atau menyakiti perasaan seseorang yang berbeda keyakinan.

- 7) Santun adalah suatu sikap atau tingkah laku individu yang menghormati serta ramah terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya. Menurut Antoro sebagai perilaku individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia⁴⁷. Contohnya, bertutur kata dan berbicara sopan, mengucapkan salam.

Penelitian ini lebih menekankan pada sikap sosial. Sikap sosial merupakan ekspresi atau tindakan seseorang dalam menyikapi sesuatu dalam kehidupan sosial. Terdapat subyek dan objek dalam sikap sosial. Sikap seseorang selalu berhubungan dengan kehidupan sosial, karena dengan adanya interaksi sosial akan terlihat sikap seseorang tersebut. Sikap sosial berkembang dalam suatu kelompok sosial yang dinyatakan dengan cara yang sama dan dilakukan berulang-ulang.

⁴⁷ Puspa Djuwita, “Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10. No.1 (2017)

3. Proses Pembentukan dan Perubahan Sikap

Sikap dapat terbentuk atau berubah melalui empat macam cara :

- a. Adopsi, Kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus-menerus, lama-kelamaan secara bertahap diserap ke dalam diri individu dan mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
- b. Diferensiasi, Dengan berkembangnya intelegensi, bertambahnya sebuah pengalaman, sejalan dengan bertambahnya usia maka ada hal-hal yang tadinya dianggap sejenis, sekarang dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.
- c. Integrasi, Pembentukan sikap disini terjadi secara bertahap, dimulai dengan berbagai pengalaman yang berhubungan dengan satu hal tertentu sehingga akhirnya terbentuk sikap mengenai hal tersebut.
- d. Trauma, Trauma adalah pengalaman yang tiba-tiba, mengejutkan, yang meninggalkan kesan mendalam pada jiwa orang yang bersangkutan. Pengalaman-pengalaman yang traumatis dapat juga menyebabkan terbentuknya sikap.

Pembentukan sikap tidak terjadi demikian saja, melainkan melalui suatu proses tertentu, melalui kontak sosial terus menerus antara individu-individu lain di sekitarnya. Dalam hubungan ini faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap adalah :

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor-faktor dalam diri orang yang bersangkutan, seperti faktor pilihan. Kita tidak dapat menangkap seluruh rangsangan dari luar melalui persepsi mana yang akan kita dekati dan mana yang harus dijaui. Pilihan ini ditentukan oleh motif-motif dan berbagai kecenderungan-kecenderungan dalam diri kita. Karena harus memilih inilah kita menyusun sikap positif terhadap satu hal dan membentuk sikap negatif terhadap hal lainnya.
- 2) Faktor Eksternal, selain faktor-faktor yang terdapat dalam diri sendiri, maka pembentukan sikap ditentukan pula oleh faktor-faktor yang berada di luar yaitu :
 - a) Sifat objek, sikap itu sendiri, bagus atau jelek dan sebagainya.
 - b) Kewibawaan, orang yang mengemukakan suatu sikap.
 - c) Sifat orang-orang atau kelompok yang mendukung sikap tersebut.
Serta situasi pada saat sikap itu dibentuk⁴⁸
 - d) Media komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan sikap.

⁴⁸Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), h.203.

D. Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan manifestasi dari respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus lingkungan sosial tertentu. Perilaku termasuk dalam domain psikomotor. Dalam pandangan Noeng Muhadjir perilaku tidak sekedar psikomotor tetapi merupakan performance kecakapan. Kecakapan berkaitan dengan aspek-aspek kecepatan dan stabilitas suatu respon atau reaksi terhadap suatu stimulus lingkungan⁴⁹.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan sangat luas antara lain, berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Mayers mengemukakan bahwa perilaku merupakan unsur terpenting dari kehidupan manusia, dimana perilaku dapat berubah sewaktu-waktu baik secara paksaan maupun secara ilmiah⁵⁰. Dijelaskan dalam pada Q.S Al-Ahzab: 21⁵¹.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sungguh telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap rahmat Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah.

⁴⁹ Abdul Agus Rahman. , *Op Cit.* , h.5

⁵⁰ Siswati, Cahyo Budi Utomo, Abudl Muntholib, "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018", *Journal of History Education*, Vol. 6 No.1 (2018), h.3

⁵¹ Departemen Agama RI Quran Tajwid Maghfirah (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), h.

Pada ayat di atas dijelaskan bahwasanya setiap manusia dalam berperilaku harus memiliki pedoman atau tuntunan yang baik yakni yang di contohkan oleh Nabi Muhammad, dengan memiliki tuntunan maka setiap perbuatan yang kita lakukan tidak akan menyimpang dari tuntunan yang telah diajarkan.

Pembentukan perilaku adalah penerapan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku maladaptif⁵². Beberapa kondisi baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal dapat menyebabkan domainnya perilaku seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi kesehatan. Kesehatan yang baik mendorong emosi yang menyenangkan menjadi dominan dan sebaliknya. Hal ini sangat berpengaruh pada perilaku anak, keadaan emosi anak baik perilaku anak begitu juga sebaliknya jika emosi anak kurang baik maka perilaku anak juga menjadi tidak baik atau kurang baik.
- b. Suasana rumah, jika anak tumbuh dalam lingkungan rumah yang lebih banyak berisi kebahagiaan dan apabila ada pertengkaran dan kecemburuan dendam dan perasaan lain yang tidak menyenangkan diusahakan sedikit mungkin, maka anak akan lebih banyak mempunyai kesempatan menjadi anak yang bahagia.

⁵² Yunus Abidin, *Revitalisasi Penilaian*. . . , h. 102.

c. Cara mendidik anak, cara mendidik anak yang demokratis dan permisif, akan menimbulkan suasana rumah yang lebih santai akan menunjang anak berperilaku menyenangkan.

d. Hubungan dengan anggota, hubungan yang tidak rukun dengan orang tua atau saudara akan menimbulkan perilaku yang tidak baik lebih domain muncul⁵³.

Dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku adalah segala sesuatu bentuk tindakan manusia yang nyata dan dapat diamati secara langsung. Perilaku yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki macam penyebabnya baik dari diri seseorang maupun dari luar diri seseorang tersebut. Perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial⁵⁴. Perilaku seseorang bisa dilihat dari cara manusia berinteraksi dengan sesamanya maupun berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku juga ada yang mempengaruhi baik dari diri sendiri maupun dari luar diri sendiri misalnya dari pengaruh orang lain, dari tempat individu tinggal dan bagaimana seseorang berinteraksi serta tempat lembaga. Perilaku seseorang berhubungan dengan niat seseorang untuk melaksanakan perilakunya tersebut.

⁵³ Sinta Ronaulistinjak, "Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat" (Universitas Lampung Jurusan Pendidikan Ilmu Pngetahuan Sosial Faktultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018), h.16.

⁵⁴ Siswati, Cahyo Budi Utomo, Abdul Muntholib, " Implementasi Pendidikan Karakter". *Jurnal of History Education*, (2018), h.3

E. Peneitian Relevan

Film kartun Adit & Sopo Jarwo sangat berbeda dan menarik dibandingkan kartun lainnya. Dari sekian banyaknya referensi skripsi yang berkaitan dengan penelitian skripsi yang peneliti lakukan, peneliti mencantumkan beberapa skripsi lainnya agar dapat dibedakan, serta peneliti juga mencantumkan persamaan dan perbedaan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Artikel skripsi yang ditulis oleh Nita Anisa “Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap”, 2017. Persamaan skripsi tersebut dengan skripsi penulis adalah sama-sama menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo dan terhadap sikap. Perbedaannya adalah skripsi penulis membahas tentang sikap dan perilaku peserta didik kelas III menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Sedangkan skripsi Nita Anisa membahas tentang penerapan sikap jujur santri setelah menonton film kartun Adit & Sopo Jarwo⁵⁵.
2. Skirpsi yang ditulis oleh Cynthia Malinda Putri yang berjudul “ Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Terhadap Sikap Anak ”, 2017. Persamaan skripsi tersebut dengan skripsi penulis sama-sama menggunakan film kartun Adit & Sopo Jarwo. Perbedaannya yakni penulis menggunakan metode Eksperimen sedangkan skripsi Cynthia

⁵⁵Nita Anisa, “ Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap”,(Skripsi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuludin dan Dakwah, IAIN Surakarta.2017) (On-line) tersedia di <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/459>

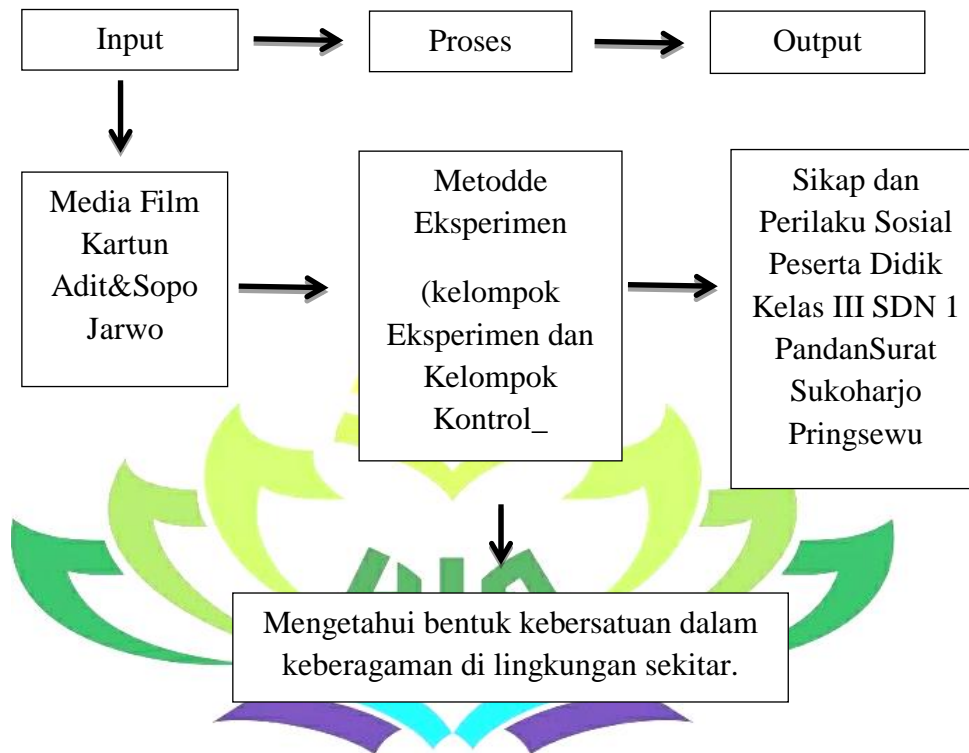
Malinda Putri menggunakan media deskripsi. Skripsi Cynthia Malinda Putri studi pada siswa/i kelas III SD AL-Azhar film kartun Adit& Sopo Jarwo sedangkan skripsi penulis mengkaji media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku⁵⁶.

3. Skripsi yang ditulis oleh Saidah Siti Machfirotus dengan judul “ Pesan Amanah Film Aminasi Adit & Sopo Jarwo Episode 19 (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani)”, 2015. Persamaan skripsi tersebut dengan penulis adalah sama-sama menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Perbedaanannya dengan skripsi penulis membahas tentang media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku dan menggunakan metode eksperimen, sedangkan skripsi yang telah ditulis Saidah membedah isi dari film animasi Adit Sopo Jarwo pada episode 19 untuk mengetahui isi atau pesan yang ada pada film tersebut⁵⁷.

⁵⁶Cynthia Malinda Putri, “ Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Terhadap Sikap Anak”. (Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. 2017. (On-line), tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/28257>

⁵⁷ Siti Machfirotus, “ Pesan Amanah Film Aminasi Adit&Sopo Jarwo Episode 19 (Analisis Framing Model Gamson dan Modigliani), Skripsi Jurusan Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Univerisitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2015 (On-line), tersedia di <http://digilib.uinsby.ac.id/3757/.pdf>

F. Kerangka Berpikir



Uma Sekaran mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁵⁸ Dalam penelitian ini, input X yaitu media film kartun Adit & Sopo Jarwo dengan didukung materi Mengetahui bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar yang nantinya dapat berpengaruh terhadap output yang dihasilkan adalah sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu. Dengan menerapkan media film kartun Adit & Sopo Jarwo tersebut kepada peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat dengan cara menayangkan film kartun yang tergolong pada kelompok eksperimen dengan mengujinya yang mana nanti peserta didik kelas III akankah terpengaruh dengan media yang digunakan.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2017), h.63

Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah peserta didik kelompok eksperimen menggunakan media film kartun Adit & Sopo jarwo dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media film kartun, dengan menggunakan desain Quasi-Experiment yang digunakan dalam mengukur Pengaruh Media Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Terhadap Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi probelamatika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kedudukannya itu maka hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, akan tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran⁵⁹. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan 2 hipotesis yakni hipotesis nihil (Ho) dan hipotesis alternatif (Ha) sebagai berikut :

1. Ho diterima : Media film kartun adit & sopo jarwo tidak ada pengaruh terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu
2. Ha diterima : Media film kartun adit & sopo jarwo berpengaruh terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h.55.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁶⁰. Jadi metode penelitian ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik sebagai alat keterangan apa yang ingin ditemui atau diketahui.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali yaitu variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara tepat.⁶¹ Jadi metode eksperimen ini merupakan metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Desain ini terdapat kelompok kontrol namun tak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam hal

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2017), h. 106

⁶¹Ibid., h. 107.

ini, peneliti menggunakan *Quasi Eksperimen Desain* dengan alasan peneliti tidak dapat melakukan kontrol atau pengendalian variabel secara ketat atau penuh. Situasi kelas sebagai tempat perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang sedemikian ketat. Jadi dalam hal ini peneliti dapat melakukan kontrol variabel sesuai dengan keadaan atau kondisi yang ada.

Perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen adalah penayangan media film kartun Adit & Sopo Jarwo untuk memberikan contoh yang nyata akan sikap dan perilaku sosial sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media video sparkol. Setelah diberikan post-test yang sama antara kelas eksperimen dan kontrol, kemudian baru dilihat sikap dan perilaku peserta didik kedua kelas tersebut.

Tabel 4
Desain Penelitian Quasy Eksperimen

R (KE)	X	O
R (KK)	-	O

Keterangan:

R (KE) : Kelas Eksperimen

R (KK) : Kelas Kontrol

X : Perlakuan kelas eksperimen dengan media film kartun Adit& Sopo Jarwo

O : Angket sikap akhir yang diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pada kelas eksperimen perlakuan menggunakan media film kartun Adit&Sopo Jarwo dan pada kelas kontrol menggunakan media video sparkol.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang timbul dan menjadi fokus perhatian peneliti, selain itu pula dapat diartikan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut⁶². Jenis hubungan variabel penelitian adalah hubungan timbal balik yang mana suatu variabel dapat menjadi sebab akibat dari variabel lainnya.

1. Variabel Bebas (Variabel X)

Variabel ini biasanya disebut dengan variabel independen. Variabel bebas apabila ada dua variabel yang saling berhubungan, sedangkan bentuk hubungannya adalah bahwa perubahan variabel yang satu mempengaruhi atau menyebabkan perubahan variabel yang lain. Dinamakan sebagai variabel bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain.

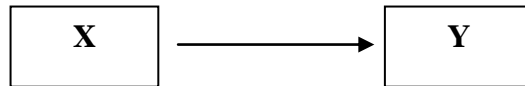
2. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel terikat atau yang biasanya disebut variabel dependent adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas⁶³. Disebut variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independent.

⁶²Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta CV, 2016), h.47

⁶³Muslich Anshori, Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), h. 60

Pengaruh hubungan antara dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut ini :



(Gambar 1. Pengaruh variabel X terhadap Y)

Keterangan X : Media pembelajaran film kartun adit & sopo jarwo

Y : Sikap dan perilaku

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.

1. Populasi

Populasi ialah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam suatu penelitian. Populasi dibedakan menjadi dua yaitu populasi sasaran dan populasi sampling. Populasi sampling adalah keseluruhan unit yang terdapat di daerah lokasi penelitian dan populasi sasaran ialah sebagian dari populasi sampling yang parameternya akan dinyatakan atau diduga melalui penelitian sampel. Sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi. Populasi juga bukan sebesar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik sifat yang dimiliki subjek dan objek. Jadi sampel juga bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi⁶⁴. Menurut peneliti sampel adalah suatu bagian terkecil yang ada di dalam populasi yang akan kita teliti nantinya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Sedangkan sampel ini diambil dengan menggunakan Teknik Simple Random Sampling yaitu terdiri dari 2 kelas yang ada, yaitu kelas III A berjumlah 25 siswa yang sebagai kelas eksperimen dan kelas III B berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel yang diambil adalah sebanyak 50 siswa dari kedua kelas tersebut, semuanya siswa kelas III dijadikan sampel dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan standar isi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pembelajaran kelas III di SD N 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Simple Random Sampling, teknik ini digunakan oleh peneliti untuk memberikan sampel dengan melakukan undian atau lotre terhadap semua populasi. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁶⁵ Teknik dalam penelitian ini menggunakan Simple Random Sampling dikatakan simple (sederhana) dikarenakan pengambilan anggota sampai populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian . . .* ,h.118.

⁶⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.95.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan

1. Kuosioner (Angket)

Kuosiner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket disini sebagai suatu cara dalam pengumpulan informasi secara tidak langsung yang dilakukan peneliti pada peserta didik untuk mengetahui sikap peserta didik. Peneliti tidak langsung bertanya tetapi melalaui rentang pertanyaan tertulis yang sudah disiapkan peneliti untuk peserta didik. Angket sebagai instrumen pengumpulan data dibuat untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah tentang sikap dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan atau pernyataan. Ada berbagai macam angket tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup.

Angket Tertutup adalah angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden. Semua alternatif jawaban yang harus dijawab responden telah tertera dalam angket tersebut. Dapat berbentuk ya atau tidak, dan dapat pula berbentuk sejumlah alternatif atau

pilhan ganda⁶⁶. Yang mana angket tersebut adalah angket sikap yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat sikap peserta didik setelah diberikan tindakan, serta seberapa pengaruh penggunaan media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap peserta didik. Format respon yang diberikan merujuk pada skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang ditanyakan kepada responden⁶⁷

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, foto, video dan rekaman. Dalam memperoleh informasi kita memperhatikan tiga macam sumber yaitu tulisan, tempat dan kertas atau orang. Dalam pengertian yang lebih luas dokumen bukan hanya yang berwujud tulisan saja, tetapi dapat berupa benda-benda peninggalan seperti prastasi dan simbol-simbol⁶⁸. Adapun dokumentasi yang dimaksud disini adalah sesuatu yang berbentuk apapun yang terdapat pada responden dan tempat penelitian yang berguna sebagai informasi untuk penelitian seperti surat-surat atau bukti tertulis yang ditemukan dilokasi. Data yang diperlukana adalah sejarah singkat SD N 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu, data sekolah, daftar guru, daftar siswa serta foto-foto kegiatan penelitian.

⁶⁶Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), h.162.

⁶⁷Yunus Abidin, *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad 21* (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 121.

⁶⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.274.

3. Observasi

Menurut Arikunto observasi merupakan suatu teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Sedangkan Marshall menyatakan bahwa penelitian melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dari makna perilaku tersebut. Ada tujuan observasi adalah mengerti ciri-ciri dan luasnya signifikan dan interelasi elemen-elemen tingkah laku manusia pada fenomena sosial serba kompleks dalam pola-pola kultur tertentu⁶⁹.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur untuk melihat perilaku sosial peserta didik. Pada tahap ini pengamat telah disediakan format yang terstruktur dan siap pakai sehingga tinggal memberi tanda (✓) atau menghitung banyaknya aspek pengamatan yang muncul dalam waktu tertentu. Penelitian hanya akan mengobservasi masalah perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu menggunakan lembar observasi untuk dapat mempermudah peneliti melihat perilaku sosial peserta didik.

E. Instrument Penelitian

Pada umumnya peneliti melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian biasanya disebut dengan instrument penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati secara spesifik, semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Berikut uraian mengenai instrument penelitian

⁶⁹*Ibid.* , h. 103.

1. Lembar angket sikap

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data mengenai sikap peserta didik. Angket berisi kumpulan pernyataan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui sikap dan dalam pembelajaran yang menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Lembar angket ini berbentuk checklist. Peserta didik sebagai responden memberikan tanda(✓) pada pilihan jawaban yang paling tepat untuk mewakili jawabannya.

Tabel 5
Kisi-Kisi Lembar Angket Sikap Sosial

Indikator	Banyak Butir		No. Butir	
	Butir (+)	Butir (-)	Butir (+)	Butir (-)
Disiplin	13	9	1,3,5,6,8,9,11,12, 14,16,18,19,21	2,4,7,10,13, 15,17,20,22
Kerjasama	5	1	23,25,26,27,28	24
Toleransi	6	2	29,30,31,33,35,36	32,34
Peduli	7	1	37,38,40,41,42,43,44,45	39
Tanggung Jawab	5	-	46,47,48,49,50	-
Santun	6	1	51,52,54,55,56,57	53

PercayaDiri	3	1	59,60,61	58
-------------	---	---	----------	----

Pedoman Penskoran Angket

Skor alternatif jawaban angket	(+)	(-)
(SS) Sangat Setuju	= 4	1
(S) Setuju	= 3	2
(TS) Tidak Setuju	= 2	3
(STS) Sangat Tidak Setuju	= 1	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu media untuk memperoleh gambaran visualisasi mengenai akses siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi berupa hasil kerja siswa serta foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan kamera. Dokumentasi digunakan untuk melihat catatan-catatan yang dilakukan dalam penelitian. Dokumentasi juga membantu peneliti dalam memperoleh data-data yang diperlukan, seperti foto-foto kegiatan penelitian, video kegiatan penelitian, daftar siswa, sejarah sekolah, daftar guru. Dokumentasi juga memberikan data-data yang sah sebagai bukti sudah melakukan penelitian.

Tabel 6
Kisi-Kisi Lembar Dokumentasi

No	Aspek yang didokumentasikan	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Data siswa		
2	Data guru		
3	Visi-misi sekolah		
4	Sejarah berdirinya sekolah		
5	Perlengkapan sekolah		
6	Foto-foto kegiatan penelitian		
7	Denah lokasi sekolah		

3. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada suatu kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi digunakan peneliti untuk melihat perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

Tabel 7
Kisi-Kisi Lembar Observasi Perilaku Sosial

Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Banyak Butir	
			Butir (+)	Butir (-)
Disiplin	Disiplin waktu , diri dan kerja	1.Memperhatika guru yang sedang menjelaskan pelajaran		

		2.Tidak pernah membolos saat jam pelajaran		
		3.Tidak memasukkan seragam sekolah saat di dalam kelas maupun di luar kelas		
Kerjasama	Pengembangan sikap	1.Membantu teman saat ujian		
Toleransi	Toleransi agama dan suku	1.Berkata kasar dan kotor kepada teman		
		2.Tidak mengejek teman yang berbeda agama yang sedang berdoa di dalam kelas		
Peduli	Interaksi baik di lingkungan sekolah	1.Izin kepada guru saat ingin keluar kelas		
Tanggung Jawab	Diri sendiri dan sebagai peserta didik	1.Berpakaian rapih dan bersih		
		2.Mengerjakan tugas sekolah		
Santun	Santun dalam berinteraksi di sekolah	1.Menerima buku yang diberikan guru dengan tangan kanan		
		2.Makan sambil berjalan		
Percaya Diri	Keyakinan akan kemampuan diri dan optimis	1.Berusaha keras dalam menyelesaikan tugas sekolah		

Tabel 8

Kriteria Penilaian Lembar Observasi⁷⁰

Nilai	Predikat
81-100	Sangat Baik
70-80	Baik
60-69	Cukup
0-59	Kurang

⁷⁰ Hermansyah Trimantara, Retno Wibowo, “ Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Mata Pelajaran IPS V”. *Terampil Jurnal Pendidikan Dasar Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h. 230.

F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi pendahuluan

- a. Peneliti menentukan pokok bahasan yang akan diteliti.
- b. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian sebanyak dua kelas. menentukan sampel pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Simple Random Sampling* (sampling acak tanpa memperhatikan strata). Cara penentuan sampel ini yaitu dengan menggunakan lot/kocokan seperti arisan. Dari kedua kelas kelas III dikocok dalam satu lot, kertas yang keluar pertama adalah sampel untuk kelas eksperimen dan kertas yang keluar kedua digunakan sebagai sampel kelas kontrol.

2. Pelaksanaan penelitian.

- a. Tahap persiapan.

Peneliti menyusun silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrument penelitian yang berupa angket sikap dan lembar observasi perilaku peserta didik yang akan diberikan ke kelas III di SD N 1 Pandansurat

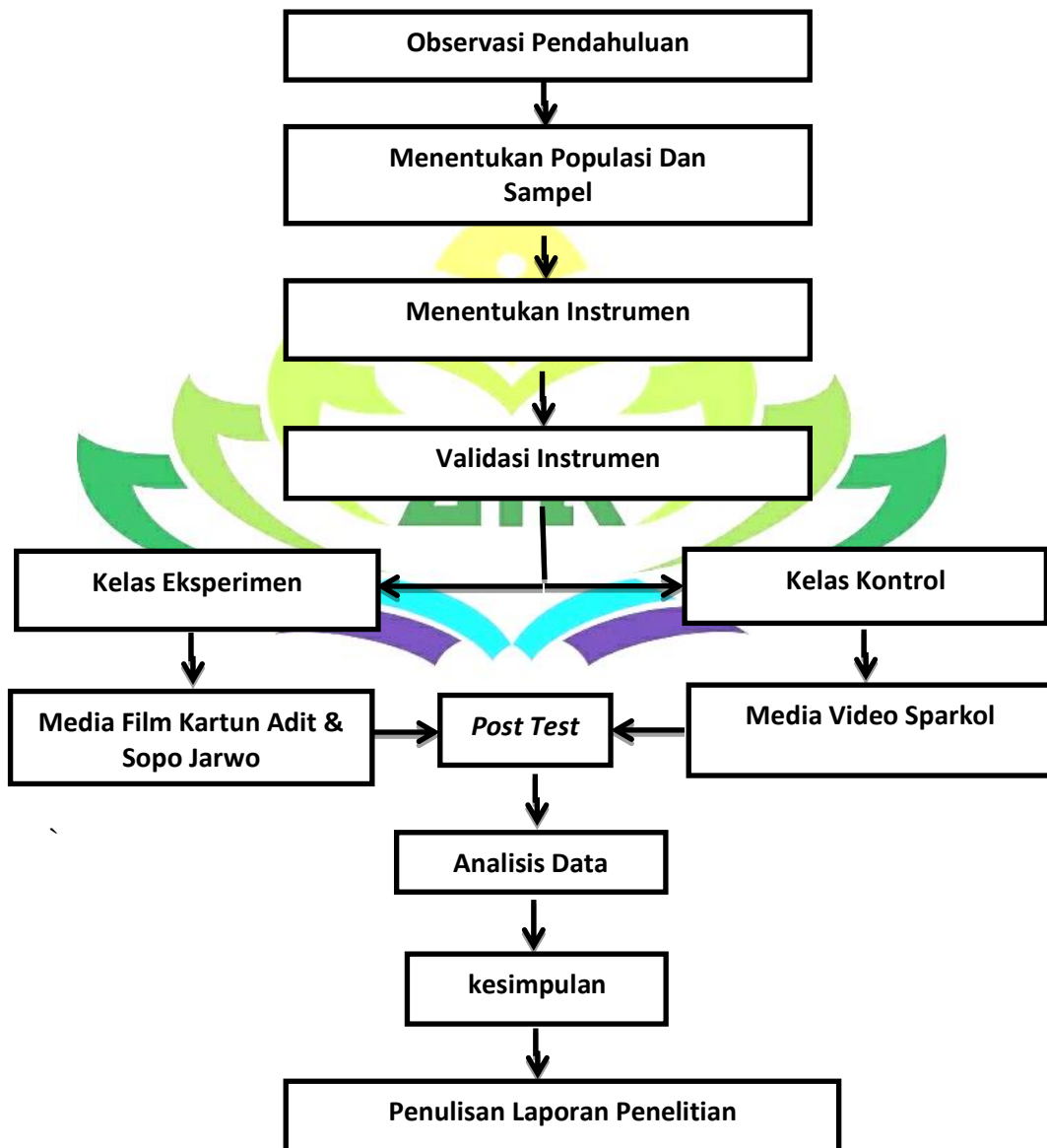
- b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaannya, penelitian dilakukan dalam dua kelas, dikelas eksperimen yang menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo

dan kelas kontrol yang menggunakan video sparkol. Adapun prosedur pelaksanaan penelitiannya sebagai berikut:

- (1) Melakukan uji coba soal angket sikap peserta didik dikelas IV SD N 2 Sukoharjo I, peneliti tidak melakukan uji coba di kelas III A dan III B karena menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengambilan sampel pada penelitian ini.
- (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tema “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” baik dikelas III A maupun dikelas III B yang masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kelas III A diberikan perlakuan dengan media film kartun Adit & Sopo Jarwo sedangkan kelas III B diberikan perlakuan dengan video sparkol. Pada setiap pertemuan peneliti mengisi lembar observasi pada setiap kelas untuk mengetahui perilaku dari peserta didik.
- (3) Melakukan *post test* dengan lembar angket sikap yang sudah di uji cobakan di kelas IV .
- (4) Melakukan analisis data.
- (5) Menarik kesimpulan.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Prosedur Pelaksanaan Penelitian.

G. Uji Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukuran dengan tujuan yang diukur atau apa yang seharusnya diukur⁷¹. Untuk mengetahui validitas terhadap instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menjangkau data perlu dilakukan dengan uji validitas. Uji validitas ini digunakan untuk mengukur tingkat validitas dari suatu alat ukur. Untuk mengetahui kevalidan alat ukur tersebut, dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir soal tersebut dengan skor yang diperoleh koefisien dihitung dengan rumus korelasi product moment. Dengan simpangan sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi skor butir dengan skor total

N : Jumlah sampel

X : Skor butir

Y : Skor total⁷²

⁷¹Rukaesih A. Maolani, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2016), h. 132.

⁷²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013), h.72.

Tabel 9
Kriteria Validasi

Validitas	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah

Tabel 10
Hasil Validitas

No	Kriteria Validitas	No Soal
1	Valid	3,7,8,9,10,13,16,17,18,21,22,23,24,29,30,32,33,35,38,39,41,42,44,45,48,49,50,52,54,55,56,57,58,60
2	Tidak Valid	1,2,4,5,6,11,12,14,15,19,20,25,26,27,28,31,34,36,37,40,43,46,47,51,53,59,61

Hasil perhitungan validitas angket terhadap 61 item soal yang diuji cobakan menunjukkan terdapat 27 item soal yang tergolong dalam kategori tidak valid yaitu: item soal nomer 1,2,4,5,6,11,12,14,15,19,20,25,26,27,28,31,34,36,37,40,43, 46,47,51,53,59,61 dan item soal yang dikategorikan valid yaitu item soal nomer 3, 7,8,9,10,13,16,17,18,21,22,23,24,29,30,32,33,35,38,39,41,42,44,45,48,49,50,52,54,55,56,57,58,60.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan kualitas yang menunjukkan suatu kemantapan serta ekuivalensi atau stabilitas dari suatu pengukuran yang dilakukan⁷³. Reliabilitas merujuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Realibilitas soal dapat dihitung menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Pada prinsipnya termasuk mengukur homogenitas yang di dalamnya memfokuskan pada dua aspek penting yaitu aspek isi dan aspek heterogenitas dari tes tersebut. Uji realibilitas untuk angket dengan teknik *Alpa cronbach* dihitung dengan rumus berikut :

$$R_{11} = \left[\frac{K}{K - 1} \right] \left[\frac{1 - \sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

R_{11} : Indeks realibilitas

K : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

S_i^2 : Variansi butir ke $i, i = 1, 2, \dots, n$

S_t^2 : Variansi skor-skor yang diperoleh subjek uji coba.

⁷³Rukaesih A. Maolani Ucu Cahyana. , *Metodologi Penelitian*. . . , h. 133.

Tabel 11
Kriteria Realibilitas

Validitas	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah

Instrumen yang valid pada soal uji coba angket terdapat 34 soal yang dikategorikan valid yaitu 3,7,8,9,10,13,16,17,18,21,22,23,24,29,30,32,33,25,38,39 41,42,44,45,48,49,50,52,54,55,56,57,58,60 sedangkan item soal lainnya tidak dipakai dalam penelitian. Upaya untuk mengetahui apakah item soal tersebut dapat digunakan kembali atau tidak maka peneliti menggunakan uji realibilitas terhadap 34 soal tersebut dengan menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{61}{61-1} \right] \left[1 - \frac{51,3043}{467,929} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{61}{60} \right] [1 - 0,10964]$$

$$r_{11} = (1,01666)(0,89036)$$

$$r_{11} = 0,90519 \text{ (} r_{hitung} \geq 0,4132, \text{ maka soal soal tersebut dikatakan reliabel.)}$$

H. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas, uji kenormalan yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut ini :

Hipotesis

H_0 : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

a. Mengurutkan data sampel dari kecil sampai kebesar

b. Menentukan nilai Z dari tiap-tiap data dengan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

Keterangan

S : Simpangan baku data tunggal

Z_i : Data tunggal

\bar{x} : Rata-rata data tunggal

c. Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan

Tabel Z sebut dengan $f(Z)$ dengan aturan :

Jika $Z > 0$, maka $f(Z) = 0,5 + \text{nilai tabel}$

Jika $Z < 0$, maka $f(Z) = 0,5 - \text{nilai tabel}$

- d. Menghitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z sebut dengan S (Z)
- e. Menentukan nilai L_0 dengan rumus yang paling besar dan membandingkan nilai L_t dari tabel liliefors.
- f. Adapun kriteria pengujuannya adalah sebagai berikut :

Tolak H_0 jika $L_0 > L_t$

Terima H_0 jika $L_0 \leq L_t$

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah sampel yang diambil mempunyai variansi yang sama. Uji homogenitas adalah kelanjutan dari uji normalitas, uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yaitu sama tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua variansi data homogen. Uji homogenitas data menggunakan uji *fisher* dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad \text{yang mana } S^2 = \frac{\sqrt{N \sum X^2 (\sum X)^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan :

F : Homogenitas

S_1^2 : Varian terbesar

S_2^2 : Varian terkecil

Adapun kriteria pengujiannya adalah :

1. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang berarti variasi populasi kedua variabel homogen.
2. $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, yang berarti variasi populasi kedua variabel tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol. Peneliti menguji hipotesis penelitian menggunakan uji t yaitu :

a. Hipotesis statistik

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ Tidak adanya pengaruh sikap dan perilaku sosial dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ Adanya pengaruh sikap dan perilaku sosial dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo

b. Taraf signifikan $\alpha = 5\%$

c. Statistik uji

Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rata-rata sikap dan perilaku sosial dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo jarwo

\bar{X}_2 : Rata-rata sikap dan perilaku sosial dengan menggunakan video sparkol.

n_1 : Jumlah sampel pada kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah sampel pada kelompok kontrol

S_1^2 : Varian kelompok eksperimen

S_2^2 : Varian kelompok kontrol

Dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut :

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

$H_0: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : nilai rata-rata sikap dan perilaku sosial kelas eksperimen

μ_2 : nilai rata-rata sikap dan perilaku sosial kelas kontrol

Terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 1 Pandansurat dengan menerapkan media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik dapat disajikan dalam bentuk persentase yang sudah disediakan, pernyataan soal angket dengan menggunakan skala *Likert*.

1. Hasil Uji Instrument Sikap Sosial Peserta Didik

Percobaan instrument di SDN 1 Pandansurat peserta didik kelas III, instrument pengukur sikap sosial berupa angket. Daftar pernyataan yang digunakan di dalam uji coba penelitian ini berjumlah 61 butir soal yang kemudian dihitung validitas dan reliabilitasnya yang menghasilkan 34 butir soal yang valid dan 27 butir soal yang tidak valid. Dari perhitungan tersebut 34 angket layak untuk digunakan dalam penelitian.

a. Data Sikap sosial Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Penilaian sikap sosial melalui angket. Lembar angket tersebut diisi oleh peserta didik setelah selesai melakukan pembelajaran di kelas III A yang berjumlah 25 peserta didik pada kelas eksperimen yang diterapkan media film kartun Adit & Sopo Jarwo, sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol menggunakan media Video Sparkol yang berjumlah 25 peserta didik. Adapun data dari hasil post-test dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 12
Post-test Angket Sikap Sosial Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	Mean	Standar Deviasi
Eksperimen	25 Peserta Didik	84	6,7
Kontrol	25 Peserta Didik	70	9,9

Sumber: Poin perincian nilai post-test sikap sosial

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 84 dan kelas kontrol 70 yaitu kelas eksperimen memiliki nilai lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Berkaitan dengan hal tersebut, maka di bawah ini akan dijelaskan perolehan nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada angket sikap peserta didik.

Tabel 13
Perolehan Nilai Angket Sikap Sosial Per Indikator

No	Indikator Sikap	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Disiplin (Disiplin diri, waktu, kerja)	79%	69%
2	Kerjasama (Pengembangan sikap)	87%	73%
3	Toleransi (Toleransi agama, suku)	81%	68%
4	Peduli (Interaksi baik dilingkungan sekolah)	85%	66%
5	Tanggung Jawab (Tanggung jawab pada diri sendiri dan tanggung jawab sebagai peserta didik)	92%	75%
6	Santun (Santun dalam berinteraksi di sekolah)	90%	76%
7	Percaya Diri (Keyakinan akan kemampuan diri , optimis)	87%	77%

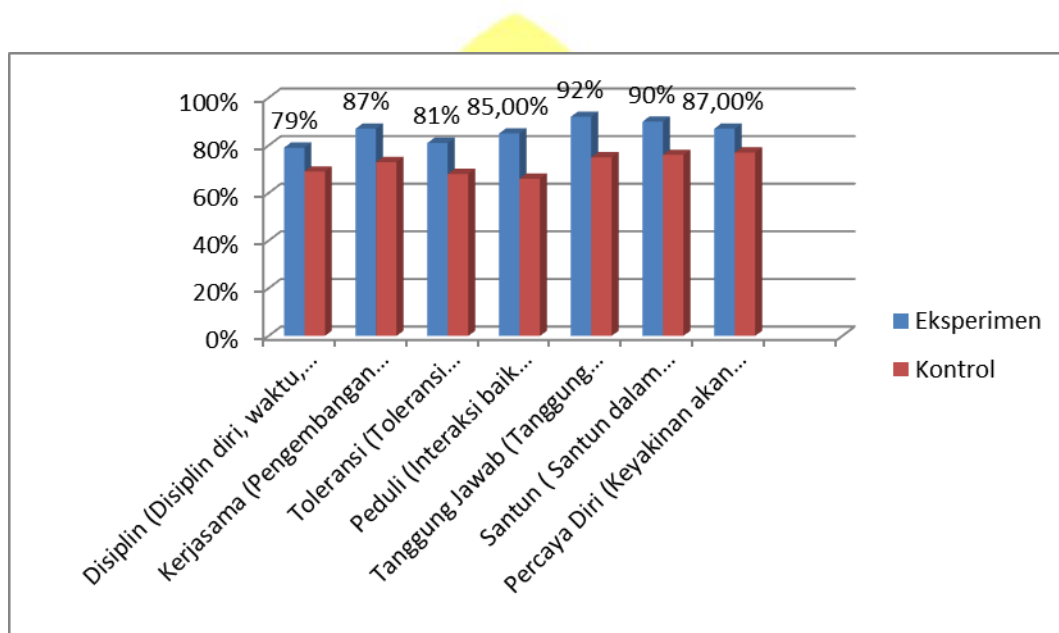
Sumber: Hasil perhitungan angket sikap sosial

Berdasarkan hasil perhitungan angket di atas, dapat diketahui bahwa penilaian angket sikap sosial per indikator dari kelas eksperimen, indikator disiplin (disiplin diri, waktu, kerja) memperoleh presentase 79%, dari kelas kontrol untuk indikator disiplin (disiplin diri, waktu, kerja) memperoleh presentase 69%. Indikator kedua kerjasama (pengembangan sikap) dari kelas eksperimen memperoleh presentase 87% sedangkan kelas kontrol pada indikator kerjasama (pengembangan sikap) dari kelas eksperimen memperoleh presentase 73%. Untuk indikator ketiga toleransi (toleransi agama, suku) pada kelas eksperimen memperoleh presentase 81%, kelas kontrol dari toleransi (toleransi agama, suku) memperoleh presentase 68%.

Pertemuan keempat peduli (interaksi baik dilingkungan sekolah) pada kelas eksperimen memperoleh presentase 85%, kelas kontrol pada indikator peduli (interaksi baik dilingkungan sekolah) memperoleh presentase 66%. Pada indikator kelima tanggung jawab (tanggung jawab pada diri sendiri dan tanggung jawab sebagai peserta didik) kelas eksperimen memperoleh presentase 92%, pada kelas kontrol indikator tanggung jawab (tanggung jawab pada diri sendiri dan tanggung jawab sebagai peserta didik) memperoleh presentase 75%. Pertemuan keenam tolak ukur indikator santun (santun dalam berinteraksi di sekolah) pada kelas eksperimen didapat presentase 90%, kelas kontrol pada indikator santun (santun dalam berinteraksi di sekolah) memperoleh presentase 76%. Indikator ke tujuh percaya diri (keyakinan akan kemampuan diri, optimis) pada kelas eksperimen memperoleh presentase 87%,

kelas kontrol pada indikator percaya diri (keyakinan akan kemampuan diri , optimis) memperoleh presentase 77%.

Dari pernyataan di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3: Diagram Sikap Sosial Peserta Didik

2. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian yaitu uji *lilifors* (taraf signifikan $\alpha = 0,05$). Hasil angket sikap sosial dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14
Uji Normalitas Angket Sikap Sosial

Kelas	N	L hitung	L tabel	Keterangan	Keputusan Uji
Eksperimen	25	0,136	0,173	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Kontrol	25	0,092	0,190	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Taraf Signifikan				5% (0,05)	

Sumber: Olah Data

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai statistik uji *lilifors* untuk uji normalitas kelas eksperimen 0,136. Nilai L_{tabel} untuk uji normalitas adalah $L_{0,05,25} = 0,173$. Nilai L_{hitung} kurang dari L_{tabel} maka H_0 dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes angket eksperimen berasal dari berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas kelas kontrol yaitu 0,092. Nilai L_{tabel} untuk uji adalah $L_{0,05,22} = 0,190$. Nilai L_{hitung} kurang dari L_{tabel} , sehingga H_0 dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes angket kelas kontrol berasal dari berdistribusi normal.

Dari uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data kedua kelas tersebut telah memenuhi asumsi kenormalan. Asumsi kenormalan ini diperlukan karena jika kenormalan tidak terpenuhi, keputusan pengujian uji t menjadi tidak sah. Ketidak normalan berakibat hipotesis H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa data dari setiap kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah kedua sampel yang digunakan pada saat penelitian mempunyai varians yang sama atau tidak. Varians dihitung dengan menggunakan uji *Fisher*. Hasil dari uji homogenitas angket sikap dapat dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 15
Hasil Uji Homogenitas Angket Sikap Sosial

Statistic	Post-Test	
	Eksperimen	Kontrol
SD2	84	70
F hitung	0,675	
F tabel	1,955	
Kesimpulan	Homogen	

Varians sampel pertama (data hasil tes kelas eksperimen) diperoleh sebesar 45,52 dan varian sampel kedua (data hasil tes kelas kontrol) diperoleh sebesar 99,83. Berdasarkan varian-varian tersebut dapat diperoleh F_{hitung} sebesar 0,675. Sedangkan F_{tabel} sebesar 1,955447207. Berdasarkan hasil tes tersebut terlihat bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, hal ini berarti tidak tolak H_0 , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogenitas artinya memiliki varian yang sama.

Dari penjelasan di atas, taraf signifikan $> \alpha 0,05$ membuktikan bahwa kedua sampel yang digunakan memiliki jenis yang sama, maksudnya kedua sampel tersebut dikatakan homogen. Apabila uji homogenitas udah terbukti maka diperbolehkan untuk meneruskan ke uji dugaan penelitian.

c. Uji Hipotesis Penelitian (Uji-t)

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dalam pembelajaran dengan menerapkan media film kartun Adit & Sopo Jarwo dalam pembelajaran untuk mengetahui sikap sosial peserta didik pada kelas III. Peneliti menggunakan uji-t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dan rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh sikap sosial dengan menggunakan media film kartun adit & sopo jarwo

H_1 : adanya pengaruh sikap sosial dengan menggunakan media film kartun adit & sopo jarwo

Berdasarkan perhitungan pengujian persyaratan analisis data yang telah dilakukan didapat $t_{hitung} = 5,839157$, $t_{tabel}(df=25+25=50) = 2,010634$. Berdasarkan perhitungan di atas terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ini berarti bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} . Dengan demikian H_0 ditolak dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara sikap sosial peserta didik dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo dengan sikap sosial peserta didik yang tidak menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo peserta didik kelas III SD N 1 Pandansurat.

3. Hasil Observasi Perilaku Sosial Peserta Didik

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan pada 2 responden atau subjek yaitu pada kelas III A dan III B. Pada observasi peneliti melakukan observasi selama enam kali pertemuan dengan 7 indikator dan jumlah 12 sub indikator. Tujuan observasi untuk melihat pengaruh media film kartun Adit & Sopo jarwo terhadap perilaku sosial kelas III. Setiap pertemuan peneliti melakukan observasi terhadap 12 sub indikator tersebut. Analisis data hasil observasi terhadap perilaku sosial peserta didik peneliti menggunakan analisis persentase skor untuk indikator kurang diberi skor 1, sedang diberi skor 2, baik skor 3, dan sangat baik diberi skor 4. Selanjutnya dihitung rata-rata dengan rumus sebagai berikut⁷⁴:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 16

⁷⁴ Ritna, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di SD Inpress III Tada". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol.1.No.1 (2013),h.33

Data Observasi Perilaku Sosial Peserta Didik

No	Pertemuan	Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen	Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol
1	Pertemuan Ke-1	77,2	63,2
2	Pertemuan Ke-2	81,2	64,7
3	Pertemuan Ke-3	82,1	69,8
4	Pertemuan Ke-4	82,2	72,6
5	Pertemuan Ke-5	81,4	73,3
6	Pertemuan Ke-6	82,1	71,4
	Jumlah	486,2	415
	Skor Akhir	81,03333	69,16666
	Kriteria	Sangat Baik	Cukup

Berdasarkan data hasil observasi perilaku sosial peserta didik di atas, dapat diketahui bahwa penilaian observasi perilaku sosial dari kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 77,2 pada pertemuan pertama dan kelas kontrol 63,2. Pertemuan ke dua kelas eksperimen memperoleh 81,2, dari kelas kontrol memperoleh 64,7. Pertemuan ke tiga kelas eksperimen memperoleh 82,1, kelas kontrol memperoleh 69,8, selanjutnya pada pertemuan ke 4 kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82,2 sedangkan kelas kontrol memperoleh 72,6. Pertemuan ke lima kelas eksperimen memperoleh 81,4, kelas kontrol memperoleh 73,3, dan pertemuan terakhir kelas eksperimen memperoleh 82,1 sedangkan kelas kontrol memperoleh 71,4. Dari hasil observasi perilaku sosial peserta didik kelas III selama 6 kali pertemuan di SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu diperoleh skor akhir 81,03333 untuk kelas eksperimen dan 69,16666 untuk kelas kontrol.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ada media film kartun Adit & Sopo Jarwo, dan variabel terikat adalah sikap dan perilaku sosial. Pada penelitian ini, peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas III A (eksperimen) yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas III B (kontrol) yang berjumlah 25 peserta didik dengan jumlah sebanyak 50 peserta didik. Pada kelas eksperimen menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo, sedangkan di kelas kontrol menggunakan video sparkol. Kemudian kedua sampel tersebut masing-masing diberikan *Post-Test* dengan membagikan 34 item angket valid untuk mengukur sikap sosial peserta didik.

Media film kartun Adit & Sopo Jarwo merupakan media yang memvisualisasi peserta didik untuk mengetahui bagaimana sikap dan perilaku sosial yang harus diterapkan dalam kehidupan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Sehingga peserta didik dapat mencontoh bagaimana sikap disiplin baik disiplin diri, waktu maupun kerja, peserta didik mulai mampu bertanggung jawab dengan tugas-tugas yang sudah diberikan. Peserta didik juga mulai peduli dengan lingkungan sekitar dengan membantu temannya yang mengalami kesulitan. Selain itu juga peserta didik santun dalam ucapan maupun perbuatan. Peserta didik mulai mampu menerapkan sikap dan perilaku yang

ditampilkan dalam film kartun Adit & Soppo Jarwo yang sesuai dengan tokoh yang memiliki karakter baik.

Penerapan sikap dan perilaku sosial dengan media film kartun Adit & Sopo Jarwo diawali dengan penyampain garis besar materi pembelajaran dengan ceramah dan tanya jawab. Setelah guru selesai menerangkan materi pelajaran kemudian guru menayangkan film kartun Adit & Sopo Jarwo sesuai batasan permasalahan yang peneliti batasi. Peserta didik mengapresiasi apa yang telah mereka lihat dengan menyebutkan tokoh yang pantas dicontoh atau tidak. Setelah semua itu dilakukan, hal terakhir adalah *post-test* dengan memberikan angket tes terakhir untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Dalam *post-test*, peserta didik dibiarkan mengerjakan soal sendiri tanpa diberikan pengarahan, dengan begitu efek dari jawaban responden akan jelas terlihat.

Sama halnya dengan kelompok kontrol, namun pada kelompok ini diberikan video sparkol. Guru menyampaikan materi pelajaran kemudian guru menayangkan video tersebut yang berisi contoh gambar dan penjelasan. Hal terakhir adalah *post-test* dengan membagikan angket. Peneliti memilih menggunakan media video sparkol di kelas kontrol agar tidak ada kesenjangan yang menonjol antara kedua kelas tersebut. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, jadi akan lebih baik jika ketika memilih media untuk mengaktualisasikan sikap dan perilaku sosial menyesuaikan dengan permasalahan yang dialami sehingga dapat berjalan optimal dan tentu akan mampu meningkatkan sikap dan perilaku sosial.

Dalam penelitian ini ada 6 kali pertemuan dalam masing-masing kelas. Pertemuan pertama dilakukan di kelas eksperimen pada tanggal 17 Juli 2019 di jam kedua yaitu pukul 07:30-08:35 dengan menayangkan film kartun adit & sopo jarwo dengan judul latihan wushu yang seru. Pada judul tersebut karakter Adit dan Dennis ingin latihan wushu walaupun wushu bukan budaya Indonesia tetapi mereka menghargai dan ingin berlatih. Dalam hal ini bisa digambarkan dalam sikap toleransi dalam budaya sesuai dengan indikator yang akan di capai. Pada episode ini mengajarkan kepada peserta didik walaupun berbeda budaya sekalipun keyakinan tetap menghargai seperti contoh karakter Adit dan Dennis yang ingin berlatih wushu.

Pada karakter Adit yang bertemu orang tua selalu memberikan salam. Hal ini menunjukkan pada indikator santun. Selanjutnya pada episode karakter Ucup yang memberikan semangat terhadap temannya untuk latihan wushu karakter Ucup sangat percaya diri untuk berlatih. Pada karakter ini menunjukkan indikator percaya diri sehingga dapat memberikan visualisasi kepada peserta didik tentang rasa percaya diri akan kemampuan diri sendiri dan tidak akan menyerah sebelum mencoba. Kemudian di kelas kontrol pada tanggal 22 Juli 2019 pada jam kedua pukul 08:35-09:40 menayangkan video sparkol yang memberikan gambaran tentang keragaman yang ada menggunakan gambar-gambar animasi dan penjelasan yang menunjukkan sikap toleransi dalam beragama. Sehingga dapat memberikan gambaran kepada peserta didik walaupun berbeda agama tetap menghargai.

Dilanjutkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2019 di kelas eksperimen di jam kedua pukul 08:35-09:40 yang menayangkan film kartun adit & sopo jarwo dengan judul bikin gerabah jangan gegabah . Pada episode ini banyak menunjukkan indikator yang ingin dicapai seperti contoh pada karakter Kak Mei yang peduli kepada Adit dan temannya untuk membagikan ilmu membuat pot dari tanah liat yang akan disumbangkan ke kantor rw. Pada episode ini Adit dan teman-teman kerjasama mengumpulkan bahan untuk membuat pot, selain itu karakter Adit diberikan tugas untuk membuat pot dan dia dapat menyelesaikan dalam hal ini menunjukkan sikap tanggung jawab. Pada episode ini banyak memberikan gambaran kepada peserta didik bagaimana harus bersikap seperti karakter-karakter yang sudah dijelaskan di atas bagaimana harus bersikap peduli, tanggung jawab terhadap pekerjaan dan bekerjasama dengan siapapun.

Kemudian di kelas kontrol pada tanggal 23 Juli 2019 pada jam 07:30- 08:35 ditayangkan video sparkol yang memberikan gambaran tentang kerjasama yang baik menggunakan gambar-gambar. Pertemuan ketiga pada penelitian ini dilaksanakan pada 24 Juli 2019 di kelas eksperimen pada jam 07:30-08:35 dengan judul film adit membantu semua setuju. Nilai kepedulian dapat ditemukan karakter Adit dan Dennis yang ingin membantu Bang Ujang tukang bakso yang kualahan melayani pembeli yang tidak sabar. Akhirnya semua pesanan bakso terpenuhi berkat bantuan dari Adit dan Dennis dan tukang bakso mengucapkan terima kasih kepada mereka. Selain itu pada episode ini dapat ditemukan nilai bertanggung jawab. Adit dan teman-teman diberi tugas Bang Ujang untuk membungkus bakso 100pcs pesanan Ibu Salamah, mereka berkerja sama untuk

membungkus pesanan tersebut dengan hati-hati sehingga pekerjaan selesai dan di antarkan ke rumah Ibu Salamah. Dalam episode ini dapat memberikan gambaran tentang nilai-nilai tanggung jawab, peduli dan kerja sama. Kemudian di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2019 pada jam 08:35-09:40 dengan menayangkan video sparkol yang memberikan gambaran tentang bagaimana membantu orang tanpa mengharapkan imbalan yang berupa gambar dan tulisan.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada 25 Juli 2019 di kelas eksperimen pada jam kedua pukul 08:35-09:40 dengan menampilkan film adit & sopo jarwo dengan judul beda generasi tetap serasi dalam episode ini dapat ditemukan nilai-nilai santun. Nilai santun dapat ditemukan dalam setiap episode dari karakter Adit yang selalu mengucapkan salam setiap bertemu dengan teman maupun orang yang lebih tua. Adit tidak pernah mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar. Selain itu juga Ucup saat bertemu dengan orang dia selalu mengucapkan salam . Perilaku santun juga ditunjukkan Pak Haji Udin yang selalu memberikan teguran dengan lemah lembut serta memberikan pujian kepada siapa saja yang dia anggap sudah melakukan kebaikan. Di kelas kontrol pada tanggal 30 Juli 2019 pada jam pertama pukul 07:30-08:35 menayangkan vidoe sparkol yang berupa tulisan tentang menghargai seseorang.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2019 di kelas eksperimen pada jam pertama yaitu jam 07:30-08:35 dengan menayangkan film adit & sopo jarwo dengan judul Eyang datang semua senang. Dalam episode ini dapat ditemukan nilai peduli Adit, Dennis, Ucup membantu Bang Ujang berjualan bakso saat pembeli banyak. Selain itu juga nilai santun juga dapat di temukan saat

Eyang Habibie bertemu dengan mereka, mereka mengucapkan salam dan mengenalkan diri mereka. Selain nilai peduli dan santun juga ditemukan nilai percaya diri, mereka percaya diri akan kemampuannya untuk mencapai cita-cita yang diinginkan. Di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019 pada jam kedua yaitu jam 08:35-09:40 menayangkan video sparkol tentang bagaimana bersikap santun dengan seseorang dan bertanggung jawab.

Pertemuan keenam pada tanggal 1 Agustus 2019 di kelas eksperimen pada jam kedua yakni jam 08:35-09:40 dengan menayangkan film kartun Adit & Sopo Jarwo dengan judul perang-perangan bikin semua senang. Dalam episode ini dapat ditemukan nilai tanggung jawab, peduli disiplin. Adit sebagai kapten memberikan tugas masing-masing kepada teman-temannya dan mereka berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh kapten Adit. Nilai peduli ditemukan saat salah satu anggota Adit ada yang terluka mereka membantu untuk mengobatinya. Nilai disiplin dilihat dari. Nilai disiplin ditemukan dalam kehidupan keseharian Adit. Adit selalu berangkat ke sekolah tepat waktu dan tidak pernah terlambat serta saat pulang sekolah Adit tidak pernah mampir kecuali ibu menyuruhnya. Pada hakekatnya disiplin suatu hal yang dapat dilatih. Kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2019 pada jam pertama yakni jam 07:30-08:40 dengan video sparkol tentang disiplin dan toleransi melalui tulisan dan gambar. Kemudian pada hari Kamis 8 Agustus 2019 peneliti melakukan *post-test* di kelas eksperimen dan hari Senin 12 Agustus 2019 melakukan *post-test* di kelas kontrol untuk melihat sikap peserta didik dengan memberikan angket setelah mendapatkan perlakuan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen 84 dengan jumlah responden 25 peserta didik. Selanjutnya pada kelas kontrol memiliki rata-rata 70 dengan jumlah responden 25 peserta didik. Sedangkan hasil perhitungan lembar observasi menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 81,033 dengan kriteria sangat baik sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 61,166 dengan kriteria cukup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo lebih tinggi dari pada rata-rata sikap dan perilaku sosial dengan menggunakan media video sparkol. Hal ini sesuai dengan perhitungan program excel yang menggunakan analisis uji-*t* untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $T_{tabel} = 2,010634$ $T_{hitung} = 5.839157$. Ini berarti nilai T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% Sehingga H_0 ditolak. Data observasi menunjukkan pada pertemuan pertama di kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 77,2 sedangkan kelas kontrol 63,2. Pada pertemuan kedua kelas eksperimen memiliki nilai 81,2 dan kelas kontrol 64,7. Pertemuan ketiga dengan nilai 82,1 di kelas eksperimen dan 69,9 diperoleh kelas kontrol. Kemudian pertemuan keempat peneliti mendapatkan nilai 82,2 pada kelas eksperimen dan 72,6 pada kelas kontrol. Pertemuan kelima kelas eksperimen menunjukkan nilai 81,4 dan 73,3 pada kelas kontrol. Pertemuan keenam kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 82,1 sedangkan kelas kontrol menunjukkan dengan nilai 71,4, sehingga memperoleh skor akhir 81.033

untuk kelas eksperimen dan 69,166 untuk kelas kontrol. Dilihat dari data observasi kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa sikap dan perilaku sosial peserta didik yang menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo (eksperimen) dengan sikap dan perilaku peserta didik yang tidak menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo (kontrol) memiliki perbedaan. Artinya ada pengaruh antara media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

Setelah diketahui ada pengaruh antara media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik. Peneliti menegaskan bahwa dalam pembelajaran berlangsung antara kelas yang menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo dengan media video sparkol ada perbedaan secara nyata. Dalam media film kartun Adit & Sopo Jarwo lebih menarik dan lebih nyata dalam memberikan contoh sikap dan perilaku sosial. Peserta didik bisa mengapresiasi sendiri mana tokoh yang memiliki sikap yang baik maupun sebaliknya. Berbeda dengan kelas yang menggunakan media video sparkol media ini hanya berisi gambar, tulisan dan musik tidak memiliki tokoh yang nyata dalam pemberian contoh sikap dan perilaku sosial. Namun, kedua media tersebut merupakan media audio visual yang sama-sama baik digunakan dalam proses penanaman sikap dan perilaku sosial peserta didik, tetapi akan lebih baik jika penggunaannya menyesuaikan kebutuhan yang ada.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis pada bab IV, penulis menyimpulkan bahwa ada pengaruh media film kartun Adit & Sopo Jarwo terhadap sikap sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat secara signifikan. Hal ini terlihat pada hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai $T_{\text{tabel}} = 2,010634$ $T_{\text{hitung}} = 5.839157$. Ini berarti nilai T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% sehingga H_0 ditolak. Rata-rata hasil angket sosial peserta didik yang diterapkan dalam pembentukan sikap disekolah dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo lebih tinggi yaitu 84 dari pada dengan menggunakan media video sparkol dengan rata-rata 70. Sedangkan hasil observasi menunjukkan angka 81,033 dengan kriteria sangat baik untuk kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol menunjukkan angka 69,166 dengan kriteria cukup. Menandakan bahwa media film kartun Adit & Sopo Jarwo berpengaruh terhadap sikap dan perilaku sosial peserta didik kelas III SDN 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu.

B. Saran

1. Kepada guru

- a. Dalam pembentukan sikap dan perilaku sosial peserta didik guru disarankan memiliki cara lain salah satunya adalah dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo. Dalam menggunakan media film kartun ini peserta didik akan lebih mengetahui secara nyata tentang sikap

dan perilaku sosial yang seharusnya ada dalam diri peserta didik, sikap yang sesuai dengan norma yang berlaku.

- b. Guru harus senantiasa menumbuh kembangkan sikap dan perilaku sosial peserta didik karena sikap dan perilaku sosial peserta didik merupakan faktor yang penting dalam kehidupan.

2. Kepada peserta didik

Peserta didik harus lebih meningkatkan motivasi belajar mereka setinggi mungkin sehingga hasil belajar dapat meningkat.

3. Kepala sekolah

- a. Perlu menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan oleh guru dalam rangka menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media-media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media film kartun Adit & Sopo Jarwo
- b. Menyarankan pada guru untuk lebih aktif dalam rangka mengikuti kegiatan-kegiatan yang sifatnya menumbuhkan pengetahuan baik dari cara pembentukan sikap anak maupun inovasi dalam pembelajaran. Dengan mengikuti-kegiatan tersebut guru jadi lebih tahu bagaimana dan media seperti apa yang cocok untuk pembentukan sikap dan perilaku sosial peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran*. Bandung: PT Revika Aditama. 2016
- Alannasir, Wahyullah, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”. *Jurnal Of EST*, Vol.2 No.2 (Agustus 2016), h.83
- Ali, Mohammad, Asrori Muhammad. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara. 2018
- Anisa, Nita. Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC Tv Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap. (Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Fakultas Ushuludin dan Dakwah.(Skripsi Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Surakarta , 2017), h.10
- Anshori Muslich, Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga Iniversity Press. 2017
- Antoni Condra, Ardiman Firmenda, “ Optimalisasi Unsur Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga Paud”. *Jurnal Of Digital Education Communications And Arts*, Vol. 1 No.1 (Maret 2018), h. 7
- Anwar, Chairul. *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD. 2017
- Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2017
- Ardianto, Elvinaro. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2016
- Arikonto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2013
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2017
- Astuti, Yanuarita Widi, Ali Mustadi. “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD” *.Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 2 No. 2 (2014), h. 254

Cynthia Malinda Putri. 2017. “ Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Terhadap Sikap Anak”, Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. (On-line) tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/28257>

Departemen Agama RI Quran Tajwid Magfirah. Jakarta: Magfirah Pustaka. 2006

Dewi, Riske Nuralita Lingga, “ Pengaruh Metode Make A Match Dengan media Gambar terhadap kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec.Kres Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h.174

Djuwita Puspita, “ Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah dasar Nomor 45 Kota Bengkulu”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No. 1 (2017), h. 46.

Gusviani, Evi, “Analisis Kemunculan Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Kegiatan Pembelajaran IPA Kela IV SD Yang Menggunakan KTSP Dan Kurikulum 2013”. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, Vol.8 No.1 (Januari 2016),h.96

Idi, Abdullah dan Safrani HD. *Etika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015

Idi, Abdullah dan Safrani HD. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013

Iriantara, Yosol. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2014

Jakni. *Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV. 2016

Kurnia, Ida, “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balas Klumprik I No. 434 Surabaya”. *Jurnal Penggunaan Media Film Kartun*, Vol. 2 No. 2 (2014), h. 3

Maolani Rukaesih. A, Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2016

Mudlofir , Ali, Rusydiyah Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2017

Negara, Hasan Sastra, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Tematik Siswa Sekolah

Dasar (SD/MI)”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014), h.252

Nita Anisa.2017. “ Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit & Sopo Jarwo Di MNC TV Terhadap Sikap Kejujuran Santri TPQ Masithoh Cilacap”, Skripsi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuludin Dan Dakwah, IAIN Surakarta.(On-line) tersedia di <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/459>

Rahman, Agus Abdul. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2017

Ritna, “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di SD Inpers III Tada”. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 1 No. 1 (2013), h.33.

Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2015

Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2014

Salim, Nur Agus, “Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (ASJ) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara”. *Jurnal Pendas Mahakam*, Vol.2 No.1 (Mei 2017), h. 75

Sanjaya, H Wina. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013

Sarwono, Sarlito W. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013

Siswati dkk. “ Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Journal Of History Education*, Vol. 6 No. 1 (Juli 2018), h. 418

Siti Machfirotus. 2015. “ Pesan Amanah Film Animasi Adit&Sopo Jarwo Episode 19 (Analisis Framing Model Gamson Dan Modigliani”, Skripsi Jurusan Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. (On-line) tersedia di <http://digilib.uinsby.ac.id/3757/.pdf>

Sitinjak, Sinta Ronauli. Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten lampung Barat. Universitas Lampung (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 2018), h.16

Sohibun, Filza Yuliana Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Clas Berbantuan Gooogle Drive". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.02 No.2 (Desember 2017), h. 121

Sriwilujeng,Dyah. *Pendidikan Karakter*. Jakarta:Erlangga.2017

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2017

Suharyanto, Agung. "Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa". *Jurnal Ilmu Pemerintahan Sosial Politik UMA*, Vol.1, No.2 (2013), h.25

Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016

Tiara, Shintia Khandita, Eka Yuliana Sari, "Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN 1 Watulimo". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.11, No.1 (Januari 2019),h.24

Trianton, Teguh. *Film-Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013

Trimantara, Hermansyah, Retno Wibowo, " Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Melalui Pendektan Kelompok Kecil Mata Pelajaran IPS V". *Jurnal Pendidikan Dasar Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h.230

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Solusi Distributor. 2016

Wiarto, Giri. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas. 2016

Yaumi , Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group. 2018

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama. 2017

KEMENTERIAN AGAMA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

Nomor : B99/UN.16/WD.I/T.02/10/2018
Lampiran : - Penting
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Bandar Lampung, 02 Oktober 2018

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD N 1 Pandansurat
Di

Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Fauziyyah Fathin Ambari
NPM : 1511100178
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di SD N 1 Pandansurat. Data hasil penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk menyusun Proposal Skripsi.
Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP.19640828 198803 2002

Tembusan:

1. Kepala Jurusan PGMI
2. Kassubag Akademik
3. Mahasiswa yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN PRINGSEWU
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KECAMATAN SUKOHARJO
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PANDANSURAT
Alamat : Pekon Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu
NPSN. 10805508 Email: sdn1pandansurat@yahoo.com Kode Pos. 35674



SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/050/D.01.04/11/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu menerangkan bahwa:

Nama : **FAUZIYYAH FATHIN AMBARI**
NPM : 1511100178
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan Pra Penelitian di SD Negeri 1 Pandansurat yang akan digunakan untuk menyusun Proposal Skripsi

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pandansurat, 5 Oktober 2018

Kepala Sekolah



SUMINI, S.Pd.

NIP 19650210 198503 2 004



PEMERINTAH KABUPATEN PRINGSEWU
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KECAMATAN SUKOHARJO
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PANDANSURAT

Alamat : Pekon Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu
NPSN. 10805508 Email: sdn1pandansurat@yahoo.com Kode Pos . 35674



Nomor : 470 / 29 D - 01 - 04 / 11 / 2019
Sifat : Segera
Lampiran : -
Hal : **Pemberian Izin Penelitian**

Yth,
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Di
Bandar Lampung

Assalamualaikum. Wr. Wb

Berdasarkan Surat No. 470 / 29 D - 01 - 04 / 11 / 2019 Perihal Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian.
Pada mahasiswa yang bernama :

NO	NAMA	NPM	FAKULTAS	JURUSAN
1	Fauziyyah Fathin Ambari	1511100178	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu.

Demikian lah surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pandansurat



Sri Hartini, S.Pd

NIP. 196710231993082002



PEMERINTAH KABUPATEN PRINGSEWU
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KECAMATAN SUKOHARJO
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PANDANSURAT
Alamat : Pekon Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu
NPSN. 10805508 Email: sdn1pandansurat@yahoo.com Kode Pos. 35674



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/050/D.01.04/11/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Pandansurat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu menerangkan bahwa:

Nama : **FAUZIYYAH FATHIN AMBARI**
NPM : 1511100178
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan Pra Penelitian di SD Negeri 1 Pandansurat yang akan digunakan untuk menyusun Proposal Skripsi

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pandansurat, 5 Oktober 2018

Kepala Sekolah



SUMINI, S.Pd.

NIP. 19650210 198503 2 004

1. Kepala Sekolah SD N 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu



2. Foto Dengan Guru Kelas



Gambar 1.1 Guru kelas eksperimen

3. Peserta Didik Kelas Eksperimen







Gambar Peserta Didik Mengerjakan Post-Test Angket Kelas Eksperimen

4. Peserta Didik Kelas Kontrol







Gambar Peserta Didik Mengerjakan Post-Test Angket Kelas Kontrol



Tempat Penelitian SD N 1 Pandansurat Sukoharjo Pringsewu

